L'AUTRE VISION DE L'AMIGA

AMIGA CONCEPT N°6

AMIGA CONCEPT

MENSUEL - N°6 - JUILLET / AOUT 1994 - 35 Frs

100 pages

LES TESTS
James Pond 3, Elfmania, Benefactor...
Ishar III, Kick Off III

REPORTAGE
L'Amiga aux Etats-Unis

Dossier Spécial
L'Amiga pour le meilleur
et pour le pire.

Guide Pratique
Les meilleurs périphériques au
meilleur prix

Dément ! Un vrai jeu du commerce gratuit



Et sans oublier la PIN-UP
et pleins de petits jeux pour
vous amuser cet
été



Pour la plage prenez le métro

Aquaboulevard



C'est ici 

Station Balard : la plage au bout de la ligne, tout le monde descend. Direction toboggans, geysers, canons à eau, cocotiers, gazon et sable fin. A l'Aquaboulevard le soleil brille toute la journée et l'eau fait des vagues toutes les 20 minutes. Remontez le courant, tous les jours, tout près de chez vous de 9 heures à 23 heures. **Tél. : 40 60 10 00.**

Club ForestHill

DOSSIER SPECIAL

UN JOUR VIENDRA OU L'AMIGA VAINCRA

INTRODUCTION

Ce n'est plus un secret pour personne, Commodore va très mal. Nous pouvons même dire que Commodore dans sa structure initiale n'existe plus. Toutes les rumeurs et les bruits les plus fous circulent sur l'avenir de l'Amiga et de Commodore. Mais laissons tomber tout cela et essayons de comprendre ensemble "le pourquoi du comment". Sereinement et objectivement, en mettant tous les termes techniques et barbares de côté, ce dossier spécial vous permettra, je l'espère, de vous faire une idée et de comprendre le passé, le présent et le futur de l'Amiga ; une machine qui nous unit et que nous aimons tous.

L'HISTOIRE

Commodore est né un jour de 1959. Cette petite société se spécialisa dans les machines à écrire portables.
Dix ans plus tard, Commodore a une idée de génie : il lance la première calculatrice portable (C108) et se place d'ores et déjà comme une société à la pointe de la technologie.



MICROCOSM est actuellement le seul jeu qui nous prouve les possibilités de la CD32

En 1977, Commodore laisse tomber les calculatrices pour s'orienter vers les micro-ordinateurs. C'est alors la sortie du PET, l'un des touts premiers micros. Puis le micro-ordinateur familial est né avec le Commodore VIC20. Nous sommes alors dans le début des années 80.

1982, le choc. Commodore, grâce à l'expérience du VIC20, lance sur le marché le C64. Un ordinateur techniquement irréprochable pour l'époque et qui fit vraiment sensation. Le C64 est maintenant un mythe et je rappelle tout de même qu'il s'est vendu à plus de 15 millions d'exemplaires dans le monde. Les pays de l'Est, en raffolent d'ailleurs encore.
Et vint l'Amiga. C'est en 1986 que Commodore fit vraiment sensation avec la sortie de l'Amiga 1000. Alors que les Macs étaient encore en noir et blanc et que les PCs disposaient d'une palette de couleurs se comptant sur les doigts de la main et avaient en guise de son, un bip sonore, L'Amiga se pavanait avec ses 4096 couleurs, ses 4 voies en stéréo et son fameux multitâche.
L'Amiga 1000 disparut très vite au profit des Amiga 500 et 2000. Le premier étant destiné au grand public tandis que le 2000 était dédié aux pros.
Au début des années 90, Commodore renouvelle sa gamme sans grande conviction, avec l'arrivée du 500 + (vite remplacé par le 600), du 3000, micro haut de gamme dôté d'un 68030, et du CDTV, machine multimédia à base de CD-Rom révolutionnaire.

1992 est placé sous le signe de l'AGA. Fini les 4096 Couleurs et le 68000 et vive le 68020/030/040 et les 16 Millions de couleurs. L'Amiga 1200 et le 4000 sont de nouvelles machines très performantes mais arrivant malheureusement un peu trop tard car la concurrence a beaucoup évolué et a commencé à cadenasser le marché.
Dernière-née des usines Commodore, la console Amiga CD32 (A1200 sans clavier mais avec lecteur de CD-ROM intégré) est censée marquer un tournant chez le constructeur. Proposée à un prix très attrayant, elle s'attaque aux géants Japonais que sont Sega et Nintendo.
Voilà pour l'historique de Commodore, ma foi un peu édulcoré, mais passons maintenant aux erreurs qu'a pu faire Commodore pendant toutes ces années, car erreurs, il y en a !...

LES GOODS ET LES BOFS

Malgré de très bonnes performances et un multitâche encore inégalé, l'Amiga au fil des ans n'a pas su s'imposer comme un standard à part entière comme ont su le faire le Macintosh et le PC. Face à la concurrence, Commodore, malgré de bons chiffres dans le domaine ludique, n'est pas arrivé à imposer l'Amiga d'autant plus que ses adversaires évoluaient très rapidement et que l'explosion de l'Amiga aurait dû se faire à sa sortie avec l'avance technologique qu'il avait. Aujourd'hui les données sont différentes, Commodore va mal et n'a plus la confiance des éditeurs et des développeurs. Il est plus dur que jamais de s'imposer, surtout lorsque l'on n'a plus les moyens de faire bonne figure face à la concurrence. Mais voyons de plus près les bonnes et mauvaises choses qu'a pu faire Commodore.



FLASHBACK est le genre de jeu que l'on aimerait voir plus souvent sur Amiga

AMIGA QUAR TIE

J'aimerais aussi rajouter que l'un des défauts majeurs de l'Amiga est de ne pas avoir de logiciels professionnels (mis à part dans le domaine de la vidéo) très performants.
A mon avis, la présence d'un Quark X-Press ou d'un Adobe Photoshop aurait grandement changé les données du problème. Mais que voulez-vous, au lieu d'aider ce genre de projet comme l'ont fait IBM et Apple, Commodore a préféré se lancer dans du sponsoring coûteux et absolument inutile. Ah mon dieu, si tout cela était à refaire...

L'AVENIR ET LES HYPOTHESES

Comme on dit dans ces cas là, il n'y a pas 36 solutions. L'hypothèse la plus sérieuse et qui semble se vérifier est le rachat de Commodore. Samsung, bien qu'au moment où j'écris ces lignes aucune annonce officiel n'ait été faite, semble bien être ce repreneur. Maintenant, reste à savoir ce qu'ils comptent faire de l'Amiga. Soit ils le foutent au placard, soit ils le désossent pour développer leur propre machine inspirée de l'Amiga, soit ils relancent l'Amiga par une politique marketing importante sous le nom de Samsung Amiga.

G&OD B&F



- Avoir commercialisé l'Amiga.
- Proposer ses machines bas et milieu de gamme à des prix très compétitifs.
- La sortie des Amiga 1200 et 4000 qui ont redonné un coup de jeune à la gamme.

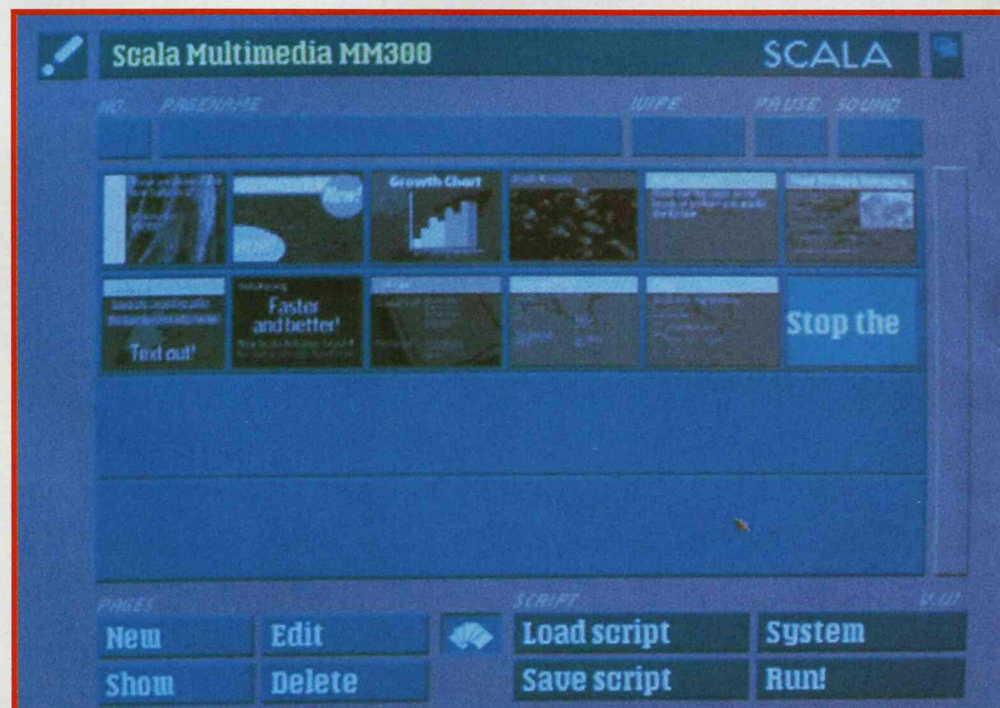
G&OD B&F



- Ne jamais avoir aidé correctement les éditeurs et les développeurs dans leurs projets.
- Le prix exorbitant des machines haut de gamme comme le 4000.
- Le lancement à l'aveuglette du CDTV.
- Le sponsoring farfelu pour des bateaux et autres équipes de foot.
- Ne pas avoir réagi à temps face à la concurrence.
- L'absence de disque dur en standard.



Grâce à ces performances et à son prix de vente très compétitif, la CD32 est la console la plus vendue en Europe.



SCALA fais figure de réference chez les professionnels de la Vidéo

ND TU NOUS
CNS

Cette dernière solution est heureusement celle envisageable car Samsung en a les moyens. Ils ne sont ni plus ni moins que la 18ème boîte mondiale. Les gros sous, ils savent ce que c'est. Il faut maintenant espérer qu'ils ne feront pas les mêmes erreurs que Commodore. Des rumeurs courent déjà sur un nouvel Amiga 1200 construit par Samsung, relooké et boosté grâce à un 68030 et un disque dur en standard.
Bien qu'il n'y ait pas totalement péril en la demeure, il faudrait que les choses aillent le plus vite possible car certains éditeurs ont déjà complètement lâché l'Amiga. Heureusement, d'autres (sûrement les plus intelligents) continuent malgré tout à développer des produits. L'annonce d'un rachat sérieux et d'une bonne politique à venir ne pourra que redynamiser les choses et là, je peux vous dire que l'on reparlera de l'Amiga.



Là, c'est nous. Dur comme fer, on croit à l'Amiga
Tiens Baton de joie, t'as vu y a nos geule là !!!

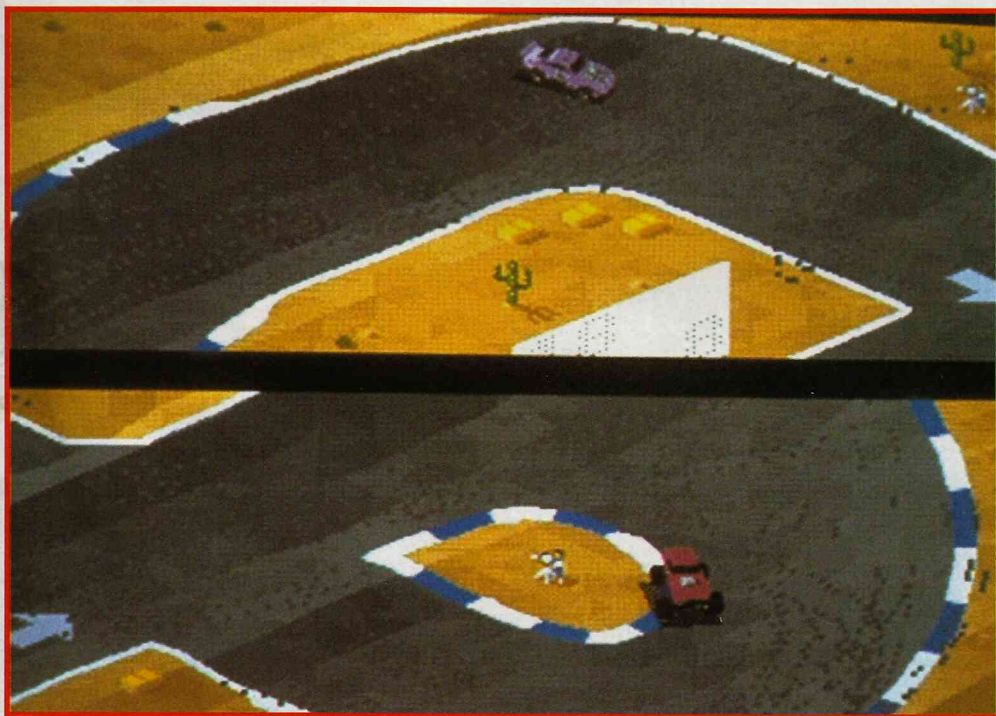
CONCLUSION

Voilà, j'espère que ces lignes vous auront permis de mieux comprendre la situation et de vous faire une idée.
En tous cas, nous savons tous que l'Amiga est une machine fabuleuse et irremplaçable.

La mauvaise politique marketing de Commodore aura peut-être eu raison de l'Amiga, dommage, vraiment dommage... Comme quoi le meilleur des micro-ordinateurs n'est rien sans une bonne promotion. Mais avant tout qu'on arrête de dire que c'est fini parce que l'Amiga est dépassé techniquement, c'est faux, il dame encore le pion à tous ses concurrents quand on se donne la peine de l'exploiter.
Qu'on arrête de dire des conneries du genre : L'Amiga a fait son temps, une page de la micro-informatique est tournée. C'est facile de lâcher une machine si rapidement alors que des magazines comme Joystick et des éditeurs de jeux ont fait leur beurre grâce à l'Amiga. Sachez, mesdames et messieurs, que la cause de ces problèmes vient aussi de vous. Sous-exploiter l'Amiga au profit de ces PC à la con n'aura pas eu des conséquences bénéfiques pour l'Amiga, c'est le moins que l'on puisse dire. Arrêtez de suivre bêtement la masse, démarquez-vous et pensez à nous et vous verrez, l'Amiga ne s'en portera que mieux.
Et puis merde, j'ai mal, oui j'ai mal à l'idée de savoir que l'avenir est fait de PC et autre Pentium de mes deux.
Amiga, je t'aime et t'aimerai toujours.

Mais ne nous inquiétons pas,
un jour viendra,
où l'Amiga vaincra.

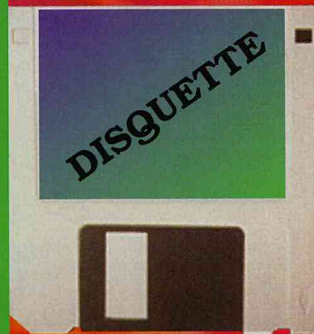
JERÔME QUETARD



SKIDMARKS nous prouve qu'avec un peu de bonne volonté et peu de moyens, on peut arriver à faire de grandes choses. Nous attendons avec impatience la version CD32.

SOMMAIRE

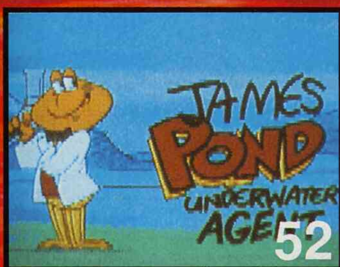
LES TESTS CD32



LES TESTS D7

LISTE DES ANNONCEURS

LES RUBRIQUES





























en VRaC

GAMES SHOW ET AMIGA PARTY 94

Trois manifestations en une : une coding party, un salon Amiga et un salon consoles de jeux. En effet, l'association Interceptor a décidé d'organiser le premier grand salon dédié à l'Amiga et aux jeux vidéo. Y seront présentes les associations, les revendeurs, les sociétés, ainsi que les développeurs et les programmeurs. L'entrée est gratuite pour les filles. Amenez votre matos, (clavier, écran, rallonges etc...) et une boisson vous sera offerte. Des concours sont prévus : meilleur graphisme, musique, démo et intro. Participation gratuite. Ce show aura lieu le week-end du 27 au 28 Août. Pour les pré-inscriptions, envoyez un chèque de 30 frs à : Interceptor, 13 Avenue Jean Jaurès 73000 CHAMBERY (ou payez 50 frs sur place). A trois heures de TGV de Paris. Pour de plus amples informations téléphonez au 79.62.96.48.

AUTO - SCAN 1438



L'AUTO SCAN est à l'Amiga, ce que l'Amiga était à l'informatique. Je vous parle en effet du nouvel écran de MICROVITEC. Un moniteur de 14 pouces (33.5 cms de diagonale environ). Ce petit bijou peut afficher horizontalement 800 points en non-entrelacé, c'est-à-dire sans scintillement et 1024 en mode entrelacé. Et jusqu'à 768 lignes en verticale. Il accepte des fréquences horizontales de 15 à 38 kHz et de 45 à 90 Hz. Il peut recevoir du 50 ou 60 Hz et consomme moins de 65 Wh. Bon, fini pour les données techniques. Parlons plus généralement de ce qu'il vaut par rapport aux autres moniteurs. Il se classe en tête. Il surpasse de loin, les 1960 et 1942. L'avantage par rapport à ces derniers, c'est qu'il se règle automatiquement. Et en plus il coûte beaucoup moins cher que ces derniers. Environ 1000 frs de moins. Un must pour votre Amiga.

Le PIAF

Selon Evgueni Nokolov - chef du laboratoire bulgare de “virologie informatique” - “Jack l'éventreur” serait le virus le plus dangereux de tous ceux recensés en ‘93 dans son pays, suivi de très près par “Piton” et “Piaf”, deux autres virus du même genre. Peu de temps après sa découverte, les chercheurs ont tout de même réussi à lui trouver une parade. L'année dernière, des virus ont plusieurs fois contaminé les ordinateurs de la Présidence de la République, du Parlement, du Gouvernement, de la Banque Nationale, et autres... En Bulgarie, le taux de chômage des informaticiens qualifiés étant élevé, ceci expliquerait le nombre considérable des virus apparus là-bas. Mais M. Nikolov estime qu'il est “impossible” de prouver l'origine exacte d'un virus... C'est c'qu'on dit !

Du nouveau chez Someware

Les logiciels ColorKitPro et Migraph OCR sont mis à jour pour les scanners MS1200 et MS2400

Les scanners à plat MS1200 et MS2400 du fabriquant Migraph sont réputés pour leur rapidité (bus SCSI) et leur haute résolution (jusqu'a 2400 DPI). Distribués par Someware, ils sont accompagnés du logiciel de numérisation ColorKitPro (R) et du logiciel de reconnaissance optique de caractères Migraph OCR(R).

ColorKitPro disposait déjà de caractéristiques remarquables, comme la gestion de la mémoire virtuelle permettant des numérisations en très haute résolution sans être limité par la RAM disponible. La nouvelle version (1.7) supporte directement les cartes graphiques Picasso II et permet l'affichage en 24 bits. D'autre part, la compatibilité avec certains contrôleurs SCSI du marché à été améliorée.

Dans sa version 1.50 Migraph OCR supporte directement les scanners MS1200 et MS2400, permettant même le contrôle du contraste et de la luminosité. Il gère aussi l'introduction feuille à feuille pour un traitement de plusieurs pages de texte (jusqu'a 50).

Les nouvelles versions de ColorKitPro et MigraphOCR ont été envoyées gratuitement aux utilisateurs de scanners MS1200 et MS2400.

Un loader pour Art Departement (R) est en cours de développement et sera disponible à la fin du mois de Septembre 1994. Ce nouveau logiciel permettra le pilotage des scanners MS1200 et MS2400 depuis le programme d'ASDG.

Pour plus d'informations concernant ces produits, téléphoner à Someware au 27.59.60.00

WORKBENCH ET SYSTEM 3.0

Ce nouveau cours concocté par Pierre Launay nous donnent toutes les bases nécessaires au bon fonctionnement des Amiga 1200 à 4000. Pour le débutant et l'initié, il comprend de nombreux trucs pour exploiter pleinement de Shell et le Workbench ainsi qu'une explication de nombreuses fonctions méconnues. Pour le professionnel, ses sources en plusieurs langages vous seront également indispensables pour programmer vite et bien.

en VRaC

ADFI Ver 3.057 est arrivée

Cette version comporte surtout une amélioration des fonctions existantes avec notamment une optimisation du bélinogramme (réparation) sur les formats caches. Ce bélinogramme voit également l'apparition d'un test supplémentaire et encore plus d'informations présentées. Cette mise à jour est nécessaire si votre disquette programme date d'avant le 10 mars 1994 : 60 FF + disquette Programme. si vous ne possédez pas les disquettes 1 à 3, il faudra également demander une mise à jour Tuteur 60 FF + disquette Tuteur.

Des stages d'Infographie, Multimedia et PAO

Les Films de Genièvre proposent des stages du 1er au 5 août à BANNE et du 31 octobre au 4 novembre à CAHORS, dans le LOT. Les stagiaires peuvent choisir - ou panacher - parmi quatre options :
- Applications vidéo, titrage, habillage de films
- Images et animations 3D
- Multimédia, bornes interactives, systèmes de présentation
- PAO, typographie, maquette

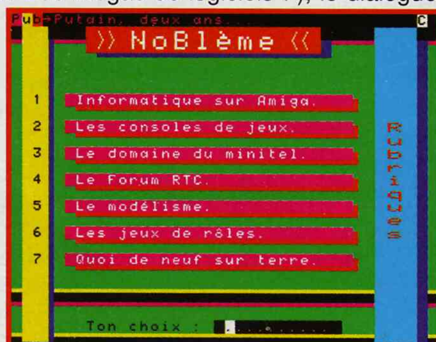
Avec la participation de cinq formateurs, de tous les Amiga, de PC et de MAC, des derniers logiciels et interfaces.
Ces stages multi-niveaux sont agréés (financement pour chômeurs).
Hébergement et travail possible en soirée, conseils pour l'acquisition et la maintenance informatique et vidéo. Prix individuels 3500 / employeurs 4900 F.
Autre session en décembre.
Le stage du mois d'août se déroulera dans un village minuscule mais charmant, tout proche du festival de la musique d'Assier, l'un des meilleurs de l'hexagone !
Renseignements et inscriptions :
Les films de Genevière - Belcastet 46200 Souillac - Tél 65.37.00.71 Fax 65.32.76.74

GREMLINS ET LA CD32

Gremlin ne s'arrête plus. Ils ne se contentent pas de toucher les pépettes de leurs derniers softs, puisque pas moins de 3 jeux vont sortir prochainement.
Une version de Legacy of Sorasil devrait arriver tout de suite maintenant sur la CD-32. Malheureusement, il n'y aura pas beaucoup de changements par rapport à la version de base. A part les sons et la musique, rien d'autre n'aura bougé.
Top Gear 2 devrait, lui, nous parvenir en Juillet, si tout va bien (on ne sait jamais avec la Manche à traverser), uniquement sur 1200. C'est une énième course de bagnoles qui est apparemment complète : course à deux, modifications de tous types sur la voiture, brouillard... pas grand chose de révolutionnaire !
Mais le plus attendu, pour juillet également, c'est Little Divil. La CD-32 tient là certainement un grand jeu (enfin !). Un petit diable, le plus fainéant de tous, a été désigné par le sort et par le Grand Conseil des Anciens pour retrouver la Mystic Pizza dans le Labyrinthe du Chaos. Beau programme en perspective ! Mais c'est avec une réalisation d'enfer que Litil se démarque des autres. Un véritable dessin-animé au niveau du graph' et surtout de l'anim'.
Je connais certains éditeurs qui devraient prendre exemple sur les anglais qui n'hésitent pas à se lancer sur CD-32...

NOBLEME

Noblème est un serveur télématique RTC qui a ouvert son écran il y a environ trois mois. Il vous propose tout un tas de rubriques variées comme le téléchargement (plus de 200 mégas de logiciels !), le dialogue avec les autres connectés, et si un sujet vous tient à coeur vous pourrez y créer un club de ce que vous voulez. Vous y trouverez vraiment de tout, du JDR, des jeux, des affiches, de l'électronique, et plus que ça encore. Vous pouvez vous connecter sur Noblème avec un minitel au : 30-59-04-91 + Connexion/Fin.



A VENIR

Vous affolez pas ! Il va y en avoir pour tout le monde, de la simulation ! On commence d'abord par les vétérans (c'est l'époque). Le 500 va avoir le droit à une simulation économique dès septembre grâce à IMPRESSION. DETROIT vous mettra dans la peau d'un dirigeant d'une firme automobile. Pour les autres, le 1200 et la CD32, on aura respectivement BATTLE ISLE 2 (enfin !) et D-DAY pour septembre et juin.



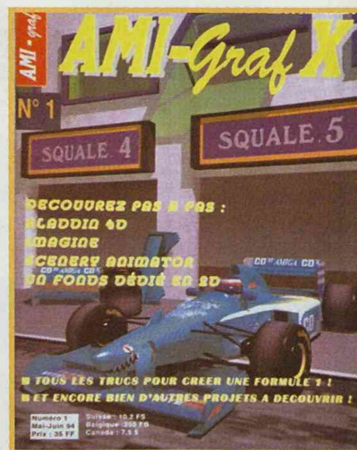


Alors on PIRATE...

En 1990, seize fraudeurs de systèmes informatiques (bons élèves et tout, et tout...) ont intégré les réseaux télématiques du monde entier par le simple intermédiaire d'un minitel et d'un code. Malheureusement pour eux, ils se sont fait arrêtés car le titulaire officiel du code (secret...) s'est étonné des notes de téléphone exorbitantes reçues (évaluées à quelques centaines de milliers de francs !). Deux d'entre eux étant mineurs, ils ne seront jugés que plus tard ; treize autres ont reçu une peine de travail d'intérêt général, et le dernier s'est vu recevoir une peine d'un an de prison avec sursis. Moralité : tout se consomme avec modération...

en VRaC

AMI - GRAPH X



Le voilà enfin ! Combien de fois a-t-on entendu parler de la parution d'un nouveau journal traitant exclusivement d'images sur Amiga ? Et bien voilà, il est là. Il s'appelle AMI-GRAPH X, il est édité par Multimed (VITEPRO) et s'adresse aux passionnés de graphisme 2D et 3D, de Vidéo, et de Multimédia.
Ce premier numéro propose entre autres, des aides et des astuces sur Aladdin 4D, Scenery Animator, Imagine et Deluxe Paint.
Pas de news donc, que du pratique. La couverture est en couleur et les 28 autres pages sont en noir et blanc. Le journal est distribué par abonnement et coûte 35 Frs. Bonne chance à eux !

AGENDA

9 au 11 juillet :
SOMEWHERE IN HOLLAND 2

Une mega-démo-party organisée sur pas moins de 1800 m2 au sud des Pays-Bas à s-Hertogenbosh.
Renseignements : SIH 2 organisation P.O Box 139 5080 AC HILVARENBEEK THE NETHERLANDS

22 au 24 juillet :
COMPUTER DEALS'94

Jusqu'alors dédié aux consoles, ce salon concernera toutes les plates-formes informatiques et se déroulera à l'Olympia (pas en France mais en Angleterre).
Renseignements : (19 44) 369 53 35

16 au 19 août :
PLACE TO BE AGAIN

Une demo-party multi-supports Amiga, Atari et PC... Au Mont de Marsan. Renseignements : 3615 RTEL BAL Place To Be

27 et 28 août :
GAMES SHOW et AMIGA PARTY'94

Ca se déroulera à Chambery, organisé par l'association Interceptor et pour en savoir plus : 79 62 96 48

20 au 25 septembre :
LIVE'94

Un salon immense dédié à la technologie de vos loisirs de demain (quartier Earl Courts à Londres, Angleterre)

27 et 28 septembre :
AMIGA DP PARTY

Salon 100% DP-Amiga ; se tiendra à Chambery, une fois n'est pas coutume. Renseignements : 79 62 96 48

1 et 2 octobre :
MEETING AMIGA-CONCEPT

Sera organisé à l'Aquaboulevard de Paris (métro Balard), la coupe de France Sierra Soccer'94, ainsi qu'un tournoi Great Courts 2. Une vingtaine d'exposants viendront agrémenter les quelques 600 m2 du salon. Mini-tarif visiteurs : 15 frs !
Renseignements : 39 15 72 88

26 au 30 octobre :
FUTUR ENTERTAINMENT SHOW

Toujours à Earls Court, à Londres, un événement gigantesque du jeu-vidéo.

4 et 5 décembre 94 :
AMIGA EXPO'94

Le salon Amiga organisé par Atacom, à l'Aquaboulevard de Paris. Renseignements : 60 04 05 52

1ère semaine de décembre :
SUPERGAMES SHOW

Rendez-vous de renommée internationale de la micro-informatique. Tout ceci à la salle Expo de la Porte de Versailles (Paris 15ème)

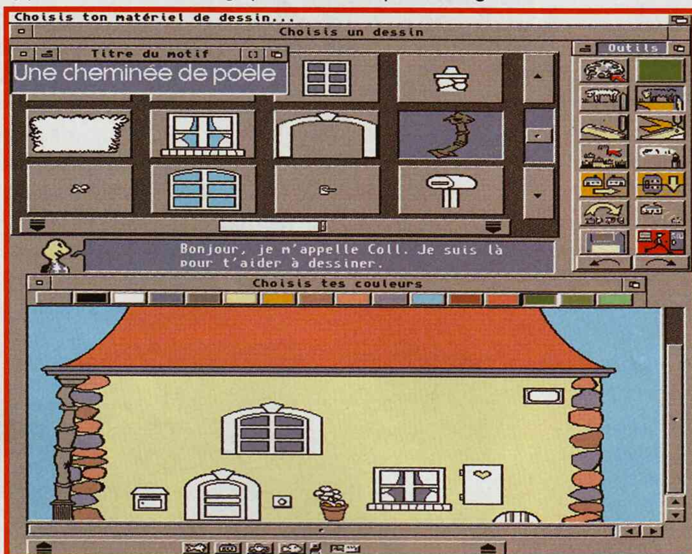
CONCOURS

Chers lecteurs et lectrices, un grand concours vous est ouvert. Pour y participer, vous devez nous envoyer un dessin réalisé sur Amiga avec le logiciel de votre choix. l'important est que celui-ci nous arrive au format IFF. Vous pouvez utiliser le nombre de couleurs que vous désirez. La taille maximum de votre image ne doit pas dépasser le 1280 par 512. Afin de vérifier que l'image n'est pas un scan ou une digit, vous devrez nous envoyer la partie appelée par les gens du métier "work in progress", autrement dit, les différentes étapes de votre dessin. Pour ce numéro spécial Juillet-Août, le thème à aborder sera les vacances. Que se soit à la mer, la montagne ou la campagne. Sur votre dessin doit apparaître, obligatoirement, le nom "AMIGA CONCEPT", soit dans le décor, sur un objet en guise de pub par exemple, ou de n'importe quelle autre manière. Un autre concours est également ouvert, mais là, vous n'êtes plus obligé d'utiliser votre Amiga. Envoyez nous un dessin qui selon vous pourrait être notre mascotte. Un animal, des petits bonshommes, ou quelque chose d'amusant. Les dessins devront être sur un format maximum de 21 cms par 29.7 et en couleur. La technique importe peu, mais évitez tout de même les crayons de couleurs. Pour les deux concours, veuillez nous joindre à votre dessin, un petit mot nous autorisant à publier vos oeuvres. Les meilleurs seront récompensés par des lots. Je vous souhaite à tous et à toutes de très bonnes vacances, de bien rôtir au soleil, si vous avez la chance de partir, sinon détendez-vous en lisant votre magazine préféré Amiga Concept. Prêt !!! Alors tous à vos crayons, et bonne chance à tous.

en VRaC

ADFI le Pédagogue

DECOLLAGES est un nouvel utilitaire pédagogique destiné aux enfants de 7 à 15 ans, à leurs parents et aux éducateurs. Le logiciel a pour objectif de leur apprendre à dessiner (main levée, droite, fil de fer, remplissage, écriture, rotation, symétries, couleurs, collage...), à agencer les formes entre elles, à organiser le flux de la création. Il se fera un devoir également de leur inculquer le vocabulaire. Bref, tout ceci pour développer chez eux la logique sémantique et organisationnelle. Tout un programme !



Sachez que DECOLLAGES prend en compte les dernières connaissances de la psychologie moderne.
L'utilitaire fonctionnera sur tout Amiga comprenant 1 Mo de mémoire et le Workbench 2.0 ou plus.
Sa sortie est prévue pour la rentrée et une version CD32 est en préparation. On suit bien sûr tout ça de près.

GRAPHIC STUDIO

La société GRAPHIC STUDIO implantée à Forbach, en Moselle, est spécialisée en infographie et réalise tous travaux graphiques sur devis. Elle vous propose aussi un service de scanner couleur photo à 30 Frs l'image, et un lot de 30 textures bitmap 640*512 en 24 bits au format JPEG pour 350 Frs. Pour les architectes, un service d'images de synthèse fixes sur diapositives ou photos est disponible, il permet d'avoir un aperçu réaliste d'un ouvrage sur un site. Pour tout renseignement :

GRAPHIC STUDIO
31 Rue Principale 57600 FORBACH

Tél. : 87.84.57.03



UN JOUR UN SALON

C'est par un paisible samedi matin que Cyril et moi (Imré), nous nous sommes rendus - perplexes - au salon du CIEV, qui s'est déroulé dans le nord il n'y a pas très longtemps. Réveil à 5 heures du mat' ; rendez-vous à 6 H 30 au local pour embarquer tout le matos ; départ prévu à 7 H 45 pour arriver, 230 kms plus loin, vers 10 H, au salon du CIEV. Il est 9 H 00, on part enfin dans une voiture dont on n'est même pas sûrs qu'elle puisse seulement faire 10 kms... après deux heures à s'être demandé comment la voiture avait tenu la route, on arrive au village... on tourne en rond pendant 3/4 d'heure, sans trouver trace de l'évènement. Après s'être vidé la vessie au coin d'un champ et avoir confondu la salle des fêtes avec une vieille ferme, on se rend compte qu'une ville, plus loin, porte le même nom que ce village peu accueillant (ça commence bien !). La salle enfin trouvée, à peine rentrés, une voix divine annonce sans complexe notre arrivée à la sono : "TAPETTES !"... (dossier complet dans notre prochain numéro)

Sea Soft and Sun Party'94

La 3S Party prépare sa première édition. Co-organisée par les groupes Albedo Daemons et Ivory, cette Party marque le début d'une nouvelle génération de coding parties. Cette Party se déroulera du vendredi 2 septembre 94 10h00 au dimanche 4 septembre 15h00. La salle pourra recevoir 600 demomackers. Une salle de repos, un stade, une piscine et des tennis sont prévus pour les invités. La plage (la Méditérannée) et le sable chaud sont à proximité. Les demomackers auront la possibilité de prendre un p'tit déj' avec croissant. Une boisson sera offerte à toute personne qui amènera son matériel. Il y aura 4 concours : intros 64 Ko, démos, graphismes et musique. Un grand écran diffusera des démos et de nombreuses images. Les entrées se font sur invitation. Le prix d'une invitation pour 3 jours est de 85 Frs. Pour de plus amples renseignements, contactez : M. Gérald Gyss TWINFACE 5, rue Taillet 66100 Perpignan. Tèl : 68.66.89.45

WORLD CUP

En cette période où l'on ne parle que de la coupe du monde qui se déroule aux états-unis, nous accueillons, avec grand plaisir, une compilation composée de quatre jeux hyper connus, et que les amateurs de foot rêveraient d'avoir. Vous y trouverez SENSIBLE SOCCER, GOAL, CHAMPIONSHIP MANAGER et enfin STRIKER (NDLR : testé ce mois-ci). Cette compilation s'appelle World Cup Year 94 ; elle est distribuée par Empire Software. Puisqu'elle est sortie trop tard, nous ne la testons pas ; mais promis, le mois prochain nous vous en parlerons un peu plus. Patience...

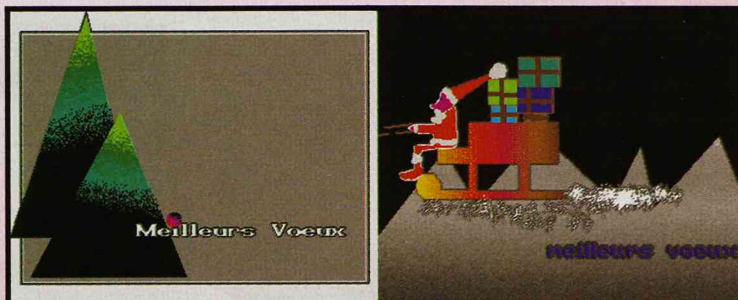


Commodore est mort, VIVE SAMSUNG

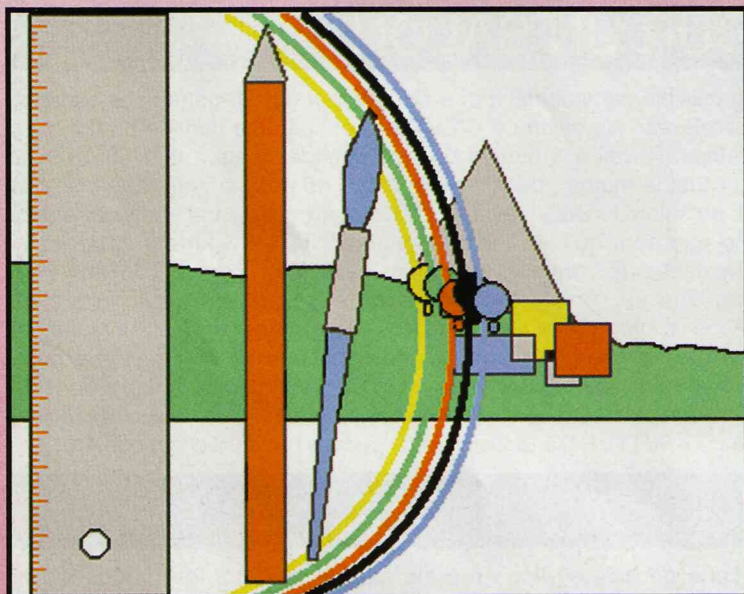
Les rumeurs se précisent et il semble vraiment que Commodore ait été racheté par le géant asiatique Samsung. Je rappelle que cette boîte n'est pas la première venue ; en effet, cette société occupe le 18ème rang mondial de sa catégorie. Le SAV est d'ailleurs maintenant assuré par Samsung. Par contre des échos nous disent que seuls la CD32 et le 1200 ont été rachetés. Le 4000 semble être mis de côté pour l'instant. Samsung compte d'ailleurs lancer en Juillet un nouvel Amiga 1200 relooké, à base de 68030. Bien sûr, cette dernière annonce est à mettre au conditionnel. En tout état de cause, même si ce n'est toujours pas officiel, Samsung semble bien être le sauveur de l'Amiga.

Des AMIGA au collè

Nous voilà cette fois-ci dans un collège alsacien en pleine campagne, à 30 kms au nord-ouest de Strasbourg, à Hochfelden. Des Amiga sont utilisés depuis 1990 dans le cadre d'un atelier de pratique artistique, puis peu à peu dans certains cours d'Arts Plastiques avec des élèves de 12 à 15 ans.



Cartes de voeux


Carnet de correspondance des élèves

L'EQUIPEMENT

En 1990 pour commencer, nous avions à notre disposition 3 Amiga 500 gonflés à 1 Mo, 1 Amiga 2000 avec disque dur et 4 Mo de mémoire vive, 1 imprimante couleur HP Paintjet. Afin d'étendre les possibilités, du matériel extérieur est parfois emprunté : Amiga 2000 avec carte Magni pour transfert en vidéo, boîtier de digitalisation Digiview. Enfin, d'autres acquisitions récentes ont permis de connecter un caméscope Hi8 SONY, 1 magnétoscope et un lecteur de vidéodisques. Tout ceci donne peut-être une image d'opulence mais ce matériel a été acquis au fil des années, en montant des dossiers et en usant de stratégies diverses (fonds d'aide à l'innovation, fonds propres du collège...)

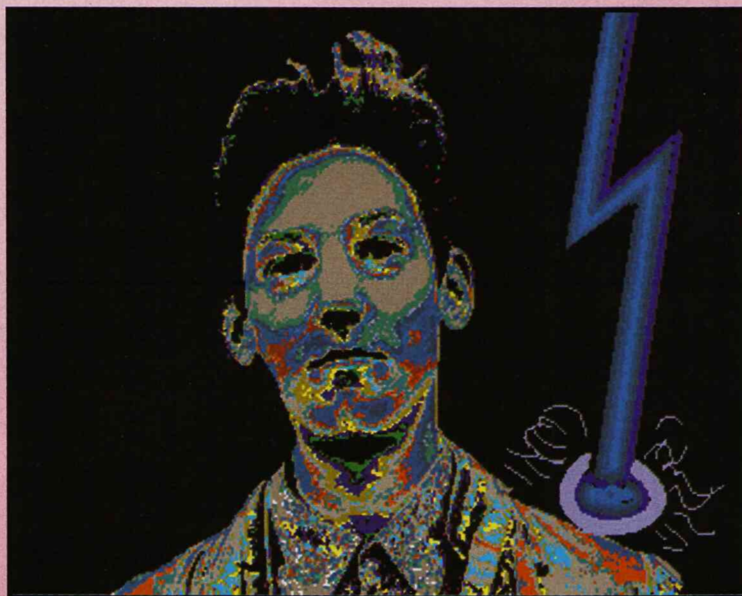
LES LOGICIELS

Nos travaux sont effectués sur Deluxe Paint IV, Digiview, Digipaint, et Protitler.

L'ENSEIGNANTE

Je me suis auto-formée sur du matériel personnel en 1989, j'interviens ponctuellement comme formatrice dans des stages de la Mission Académique à la Formation du Rectorat de Strasbourg et avec l'appui de mon inspection.

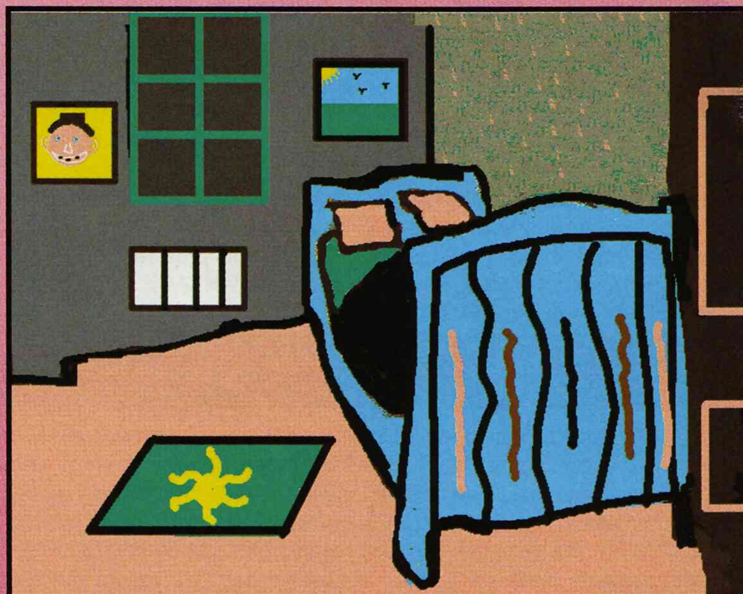
Dans un cours d'Arts Plastiques, l'ordinateur est un outil magique, efficace : avec le logiciel Deluxe Paint, on trace des courbes sans déraper avec le compas, on a toujours un tavail propre, on peut enfin peindre très vite sans se salir les doigts, on peut allier dextérité et esthétique, travailler la composition, aborder l'animation d'images, comprendre la perspective, etc.


Digits de séquences vidéo

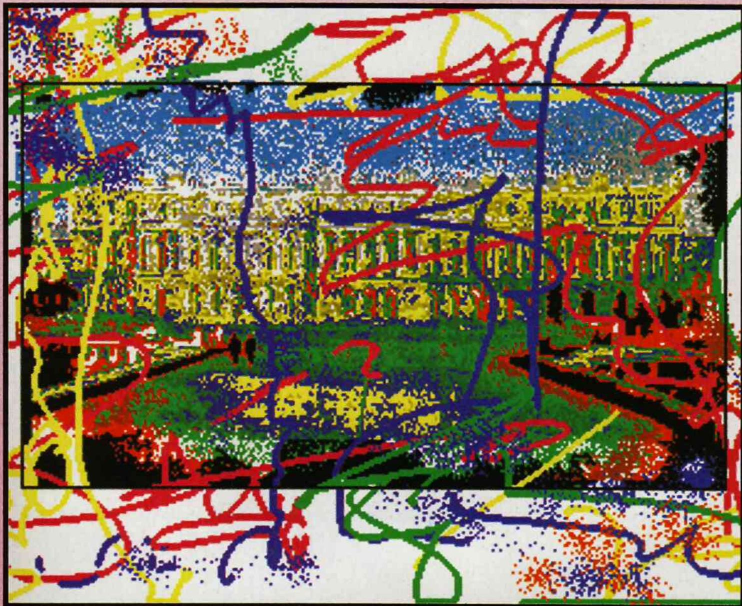
LES OBJECTIFS

Notre but est de faire découvrir l'infographie ou le traitement des images sur ordinateur, et agrandir par ce moyen les possibilités créatrices.

C'est un outil qui permet aux élèves en difficulté d'obtenir au moins plusieurs fois dans l'année des résultats satisfaisants : ceux qui n'arrivent pas à manipuler d'ordinaire le pinceau sont stupéfaits des résultats


La chambre de Vangogh

ège, c'est possible !



FETE A VERSAILLES
Couverture et affiche pour un projet pédagogique qui à débouché sur une fête

qu'ils obtiennent à l'écran, ceux qui ne parviennent pas à découper un morceau de papier peuvent travailler le collage et s'épanouir dans la composition. Certains pourraient rétorquer que le maniement de la souris ne leur fera pas manipuler correctement une paire de ciseaux. Cela est en partie vrai, mais à l'école il est important de ne pas connaître que l'échec et la déception.

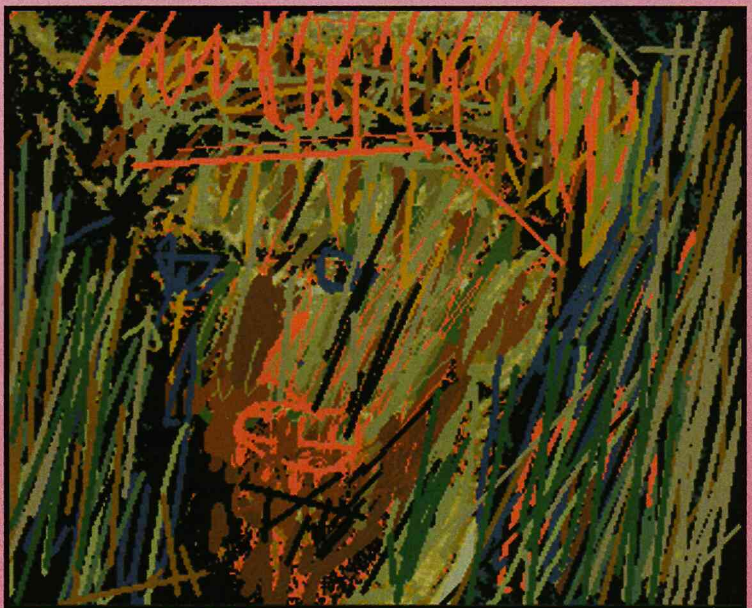
L'Amiga est un outil de création fabuleux mais aussi un moyen de communication. Enfin, beaucoup d'élèves sont familiarisés avec les jeux vidéo sur Amiga : entrer dans le monde de la conception d'images les attire et les aide à comprendre le fonctionnement des séquences-jeux. L'ordinateur devient vite un moyen de dynamiser les cours, en même temps qu'un outil de création. Et après avoir "joué", les élèves, surtout en troisième, peuvent utiliser l'ordinateur comme brouillon, outil de recherche pour leur objet de peinture, de collage...



Travail d'après l'autoportrait de Vangogh

LES REALISATIONS

Avant de réaliser de grands projets, les apprentissages de base se font dans le cadre d'un atelier, le mercredi matin, pendant trois heures. D'autre part, en début d'année une "classe verte" permet à certaines classes de pratiquer pendant une semaine des activités sportives et artistiques. Depuis trois ans, ces dernières sont essentiellement centrées sur l'infographie, le matériel étant installé dans le centre de séjour.



Travail d'après l'autoportrait de Vangogh

Grâce à la taille réduite des groupes (une dizaine d'élèves) et à des prêts, chaque élève dispose d'un ordinateur. Les activités, sportives ou artistiques, se pratiquent par plages de deux heures ; chaque élève choisit ses activités mais doit les pratiquer au moins une fois.



Travail d'après l'autoportrait de Vangogh

Puis, pendant l'année scolaire, les élèves se retrouvent en atelier d'infographie ou en cours d'Arts Plastiques pour des séquences ponctuelles.

Les réalisations sont de trois types :

- des créations simples, à partir des outils de dessin : compositions, dessins linéaires, travaux en perspective, études de couleurs, etc.

- des créations à partir de documents : transformations d'images de tous ordres, numérisées avec Digiview, images tirées de livres d'art, de photos, de reportages, de vidéodisques, de tournages vidéo faits avec le caméscope.

- des créations complexes : animations d'images racontant des histoires, génériques ou présentations de films vidéo, et bien d'autres encore...

Sylviane LOUIS, Prof au collège de Hochfelden.

REVUE DE PRESSE

De l'autre côté du tunnel (sous la Manche), quoi qu'on en dise, la presse Amiga est présente dans les kiosques. Trois titres font une large place au côté ludique de la machine : AMIGA FORMAT, CU AMIGA et AMIGA ACTION. En fait, ces trois magazines font figure de référence, de par leur look d'abord puisqu'ils bénéficient de maquettes assez extraordinaires, mais aussi de par leurs disquettes, toujours bourrées de démos de jeux et d'utilitaires qui valent le détour. Sachez en plus qu'ils en proposent au moins deux par mois !

AMIGA FORMAT

Qui ne connaît pas "le premier magazine du monde des utilisateurs Amiga." Soyons honnêtes, c'est la revue qui sert aux revendeurs pour connaître les futurs hits en puissance et pour établir leurs stocks en conséquence. Pour certains, c'est aussi une référence en matière d'objectivité. J'ai bien dit pour certains, parce qu'en jetant un coup d'oeil rapide dans les tests, et plus précisément dans les notes attribuées, il y a de quoi se poser des questions.

Tenez, par exemple, SIERRA SOCCER se voit remettre un ridicule et injustifié 68 %. FRONTIER - ELITE II sur CD32 bénéficie lui, d'un royal 91 % alors qu'il est identique à la version micro. Pire, il est injouable !!! Objectivité à revoir donc.

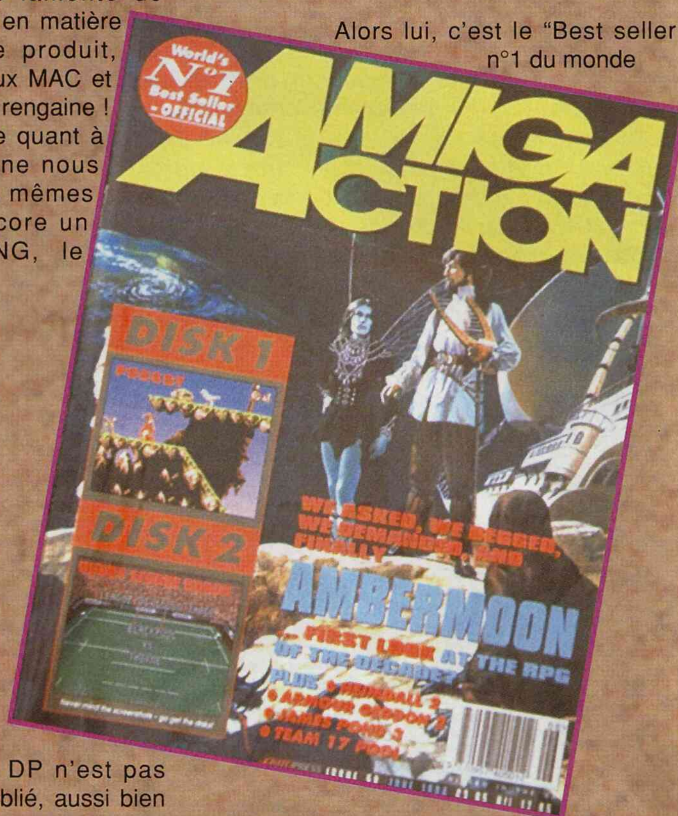
Si AMIGA FORMAT laisse une grande place aux jeux (previews, news et tests), il traite également le côté utilitaire et hardware de l'Amiga. Ici aussi, nous avons droit à des tests avec notes : HANNA-BARBERA ANIMATION WORKSHOP, HUMANOID, MUSIC-X 2.0, PHOTOWORX. Dans ce numéro de Juin, l'A4000 Tower est à l'honneur, et la revue se lamente de l'inaction de COMMODORE en matière de communication sur le produit, pourtant à la hauteur face aux MAC et autres PC. Toujours la même rengaine ! AMIGA FORMAT s'interroge quant à l'avenir de l'Amiga, mais ne nous apprend rien nouveau, les mêmes noms ressortent avec encore un penchant pour SAMSUNG, le constructeur coréen.



Le DP n'est pas oublié, aussi bien en matière d'utilitaires que de démos. Enfin, un tas d'aides utiles (soluces, initiations) parsèment les pages du mag. Un mag qui ne compte pas moins de 200 pages sur un papier de qualité moyenne. Niveau présentation, c'est du tout bon.

Attention, on ne lésine pas, trois disks sont offerts avec le magazine. Ce mois-ci, un tableur (INTERSPREAD), une sorte de démomaker (DEMO MANIAC) et enfin, une démo jouable de DREAM WEB d'Empire Software. Le prix ? 3.95 £, soit 40 F environ. Pour vous le procurer, va falloir compter au moins 70 F chez WH SMITH, rue de Rivoli à Paris. Mais oui, je sais, c'est pas juste. Surtout que pour le même prix, vous avez deux A-CONCEPT. C'est ça le plus difficile à encaisser, n'est-ce pas ?

AMIGA ACTION



Alors lui, c'est le "Best seller n°1 du monde officiel". C'est dingue parce qu'à les lire, ils sont tous les meilleurs du monde. A tel point qu'ici, en France, A-DREAM - influençable comme pas deux - s'est élu lui-même "meilleur magazine de l'année". Rien que ça ! Z'ont de l'humour A-DREAM, hein ? Non ! AMIGA ACTION, c'est du 100 % jeux. News, previews, tests, soluces... que du jeu ! Première constatation, le magazine est beau. La pagination et les couleurs sont superbes. Concernant la qualité du papier, nous avons affaire à des petits malins. Effectivement, les 30 premières pages sont sur du papier propre et glacé. Et soudain, la qualité se dégrade et ce, jusqu'à la dernière page. C'qui faut pas faire pour se la jouer !

A noter dans ce numéro, un dossier (encore un) sur le piratage. Vachement original !
Genre par genre, 6 pages de classements des jeux Amiga sont proposées tous les mois. Voyons voir ce qu'il en ressort : FIRST SAMOURAI en arcade-aventure, BENEATH A STEEL SKY en aventure, CHAOS ENGINE en shoot'em-up, SENSIBLE SOCCER en simulation sportive, REACH FOR THE SKIES en simulation de vol, SKIDMARKS en course, MORTAL KOMBAT en beat'em-up, SETTLERS en stratégie, CANNON FODDER en arcade-stratégie, FLASHBACK en plateformes, LEMMINGS 2 en réflexion, DUNGEON MASTER (et oui, encore lui !!!) en jeu de rôles et PINBALL FANTASIES en... "bat & ball" in english. Je ne vois pas comment traduire ce dernier genre. Bat et balle, non c'est nul ! Balle et bat, non, c'est encore plus nul ! On va laisser tomber, tant pis !
Là aussi du DP, mais côté jeux.
108 pages pour 3.95 £, mais toujours 70 F chez nous.
AMIGA ACTION offre deux disquettes : une démo de PUGGSY de Psygnosis et une autre de RUGBY LEAGUE COACH d'Audiogenic.

CU AMIGA

180 pages remplies d'infos intéressantes, de tests jeux et utilitaires, de previews, d'aides diverses et de dossiers sérieux et enrichissants. CU AMIGA est aussi une référence. A la rédac', c'est en tout cas celui qui a notre faveur. Les scoops pleuvent à chaque page. Tenez, on apprend par exemple, photos à l'appui, qu'AdventureSoft travaille actuellement sur SIMON THE SORCERER 2. J'ai les photos sous les yeux, croyez-moi, on va en entendre parler. Enfin, SIERRA SOCCER est noté à sa juste valeur : 87 %. Pour nous, il vaut bien plus, mais c'est déjà mieux !
Côté utilitaires, trois pages sont consacrées à PAGESTREAM 3 en preview exclusive. A part ça, sont testés IMAGE FX, HANNA BARBERA, et GPFax. On trouve même des tests de matos tels l'écran SHARP DV-3750H colour TV, ou encore le MICROVITEC 1438 monitor. Je rappelle que ce dernier est un excellent moniteur. Si si, j'vous jure. Enfin, un dossier complet pour vous initier en programmation avec description des langages.
Le domaine public n'est pas oublié (démos, jeux et utilitaires).
"Le magazine Amiga qui se développe le plus vite", parce que eux aussi font preuve de modestie, est plutôt bien présenté. Décidément tous au même prix, puisque que CU Amiga vaut également 3.95 £, mais 70 F en France. Le numéro de juin propose, histoire de faire comme son concurrent, trois disks dont, une sorte de démomaker (tiens, encore ?!), des samples pour OCTAMED 4, une démo de TACTICAL MANAGER et une autre de SIERRA SOCCER. Comme nous le mois dernier, mais ici, c'est l'Angleterre qui s'oppose à la République d'Irlande. Eh, normal !

Il est intéressant de remarquer que la pub est envahissante, et occupe facilement, pour chaque revue, une quarantaine de pages. C'est tout, c'est comme ça quoi...

ET NOS CONFRERES ?

LE BATON DE JOIE

BENEATH A STEEL SKY - PC

Le jeu est sur Amiga, mais pour nous il est sur PC. Voici donc, sur PC, un superbe jeu d'aventure tout en couleur, avec du rouge, du bleu, du vert, du jaune, du gris (bah, pas beau le gris !), et du noir (un peu triste le noir). Vous êtes Robert Foster, un homme blanc, avec des cheveux bruns et des yeux marrons. Ca c'est bien, bien vu les programmeurs ! Le problème, c'est que le jeu ne compte pas moins de 15 disquettes. Enfin, on s'en fout parce que nous sur PC on a tous un gros disque dur. Je vous ai gardé le meilleur pour la fin, puisque l'on trouve dans la boîte une fantastique BD, elle aussi en couleur (génial !), dessinée à la main et juré que c'est pas facile de dessiner à la main ! Sachez en plus, qu'elle est de Dave Gibbons. Oui oui, le dessinateur ! Trop top ! Décidemment, le PC est une machine formidable. Ah oui pardon, c'est sur Amiga ! De toutes façons, moi, je vous raconte ça, mais vous ne saurez jamais qui je suis puisque vous ne voyez pas ma bouille sur le test, et surtout parce que le nom écrit en bas, vous savez juste avant le numéro de page, est un pseudo. Ca c'est du Journalisme !

Pine qui ?

L'AMIGA EN REVE

BENEATH A STEEL SKY - Amiga

Enfin un jeu plein d'humour. Enfin nous nous sommes bien marré ! Comprenez, à défaut de ne pas en avoir chez nous et dans notre journal, on essaye d'en trouver dans les jeux. Entre Kindword et Deluxe music, BENEATH A STEEL SKY va, sans aucun doute, faire parler de lui (et puis un peu de nous aussi). Et oui 15 disquettes, presque comme Scala MM 300. C'est le premier jeu que j'ai l'honneur de tester et, d'office, je l'élis "meilleur jeu du mois". Tiens et puis on va pas se facher avec l'éditeur, alors on va lui mettre un 99 %, comme aux autres jeux ! Chouette, tout le monde il est content. Il est cependant dommage que le soft ne permette pas de copier les fichiers comme dans DIRECTORY OPUS et surtout, n'affiche pas les images au format JPEG. Dans une prochaine version peut-être ?

P.D.

RIEN NE RÉSISTE À A.B.E.

Pour tout réparer, modifier, éditer, protéger, calculer, lire, comprendre, transformer... Seules les destructions du matériel lui résistent encore !

Vos disquettes, disques durs, utilitaires, jeux et démonstrations sauront vous en remercier, et en plus, A.B.E. est en perpétuelle évolution :

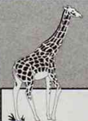
Amiga Revue news, version 3.054 : un superbe logiciel... fantastique. Mieux qu'un éditeur et réparateur de disques, c'est aussi un véritable interpréteur... Enfin la compréhension à portée de main... pour le débutant et pour le pro.

Amiga News test, version 3.055 : sans aucun doute le meilleur réparateur et le meilleur éditeur de disques... aucun autre réparateur n'avait pu réparer mon disque dur... Il y a beaucoup trop de fonctions pour tout décrire ici... et c'est d'un emploi très simple.

Amiga Dream test, version 3.056 : son manuel est une véritable bible sur tout ce qui concerne les disquettes et les disques durs... A.B.E. est un véritable bistouri... on comprend enfin tout ce qu'on fait sur un fichier... Programmeurs, réparateurs, joueurs, tricheurs... (tous) devront se plonger inévitablement dans l'univers d'A.B.E.... Bidouillage, trifouillage, tout est possible... un utilitaire très puissant.... Les possibilités d'A.B.E. sont immenses.

Amiga Concept face à face, version 3.057 : tous les autres logiciels (...) sont largués par A.B.E ... Ultra puissant, A.B.E. éjecte ses concurrents... Son plus grand intérêt est qu'il est si bien conçu qu'on comprend enfin tout ce qu'on fait... et qu'on n'en finit pas d'apprendre avec beaucoup de plaisir... A.B.E. a été le seul à pouvoir réparer la disquette... Bon point, A.B.E. est très simple d'utilisation... à l'inverse des (...) autres qui travaillent en secret... Par sa facilité d'utilisation, par son ergonomie "efficace" et par son caractère éducatif, A.B.E. surpasse ses concurrents.

(1) Nous vous rachetons votre ancien réparateur ou éditeur lors de toute acquisition d'A.B.E. jusqu'au 1er août 1994.



ADFI Résidence les Cottages
83, rue André Theuriet
F-63000 CLERMONT-FERRAND FRANCE

LES SÉRIES DE PROGRAMMATION

Entièrement en français et abondamment commentés, nos cours sont constitués de disquettes sources pleines à craquer qui vous apprendront toute la programmation élégante et professionnelle du système Amiga (utilitaires, jeux, démos). Pour atteindre la maîtrise totale.

ANNABELLA GFA : en 8 disquettes. Comprend aussi la syntaxe et les explications (en français) de la dernière version du GFA 3.52 et du compilateur 4.0.

JENNIFER AMOS : en 5 disquettes. Comprend aussi les dernières mises à jour 1.36 avec toutes leurs syntaxes et leurs explications (en français évidemment).

MISE À JOUR AMOS PRO : la dernière mise à jour précédant la sortie du compilateur.

LA BIBLE CORRIGÉE : l'important travail de correction des codages de ce livre Amiga.

WORKBENCH ET SYSTÈME 3.0 : toutes les bases nécessaires au bon fonctionnement de votre Amiga : WorkBench 3.0, AmigaDos 3.0, ce cours comprend de nombreuses sources et conseils.

Support téléphonique 10 H - 17 H 73.93.77.31
Fax/Modem 10 H - 17 H 73.34.07.57

Nouveau

INDISPENSABLES POUR COMPRENDRE ET UTILISER PLEINEMENT VOTRE AMIGA.

A.B.E. version 3.057 D	**689 FF***	7 disquettes, le livre, coffret de luxe. (environ 170 FS, 4.000 FB, 12 500 FP)
Démonstration A.B.E.	**60 FF***	1 disquette. (environ 15 FS, 350 FB, 1 100 FP). En complément d'A.B.E.
Annabella GFA	**370 FF***	8 disquettes, coffret de luxe. (environ 90 FS, 2.100 FB, 6 700 FP)
Jennifer Amos	**220 FF***	5 disquettes, coffret de luxe. (environ 54 FS, 1.300 FB, 4 000 FP)
Mise à jour Amos Pro	**45 FF***	1 disquette. (environ 11 FS, 260 FB, 820 FP)
La Bible corrigée	**70 FF***	1 disquette. (environ 16 FS, 380 FB, 1 200 FP)
➡ **WorkBench et Système 3.0**	**130 FF***	1 disquette. (environ 30 FS, 705 FB, 2 230 FP)
L'intégrale de l'auteur	**1 500 FF**	Au lieu de ~~1 621~~. Tout ci-dessus (24 disquettes + manuel + coffret) + Urgent.
AVANT LE 1er AOÛT DÉDUISEZ	**80 FF**	si votre commande hors frais de gestion dépasse 740 FF ou
	170 FF	si vous désirez bénéficier de l'offre de rachat de votre éditeur ou réparateur (1).
DÉDUISEZ AUSSI	**20 FF**	si vous indiquez le classement de vos 4 revues Amiga préférées (avant le 10 août). Cela nous permettra de mieux cibler nos répartitions publicitaires...

* **Mise à jour A.B.E. 3.057.D.** Envoyez vos disquettes originales + version 3.x = 60 FF, 2.x = 250 FF, 1.x = 320 FF.

* **Frais de gestion :** France européenne par envoi lent 30 FF ou urgent 38 FF. DOM-TOM normal 35 FF ou urgent par avion 85 FF. Étranger lent par mandat postal 38 FF, lent par chèque bancaire en francs français 60 FF, supplément de rapidité étranger 12 FF.

➡ **ENVOI ULTRA URGENT** **100 FF** Envoi en contre-remboursement collissimo dès la validation de votre appel.

Organisé à :
Aquaboulevard de Paris

MEETING AM

Tournoi Nationa

avec la participation

PLUS DE 100 L

- 10 BILLETS GRATUITS
- 10 JEUX SIERRA SOCC
- 10 ABONNEMENT AMIG
- 10 TEE SHIRT AMIGA C
- 20 LOGICIELS DE JEUX
- 10 LOGICIELS PROFESS
- DES BALLONS, DES POS

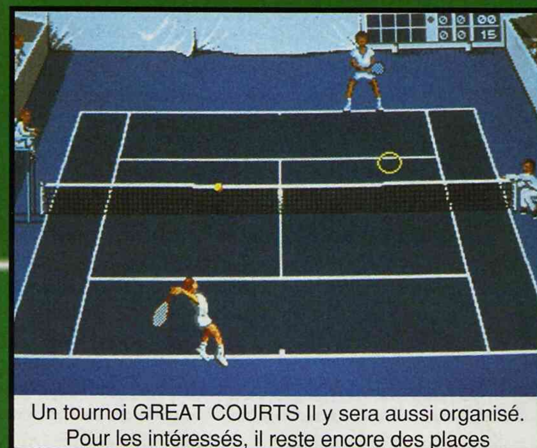
DES PINS ... (ET BIEN DE







LE SAMEDI 1er et LE DIMANCH
DE 10 H A 18
A L'AQUABOULEVARD


Un tournoi GREAT COURTS II y sera aussi organisé. Pour les intéréssés, il reste encore des places

Pour plus de reseignements, téléphonez au 39 15 72 88

Oui, je veux participer au tournoi SIERRA SOCCER et je joins ce coupon - réponse, avec mon droit d'inscription de 50 Frs (sauf si je suis abonné, et là je ne paye que 25 Frs).
NOM : ....PRENOM : ....AGE : ....
ADRESSE : ....
CODE POSTAL : ....VILLE : ....TEL : ....
Mon niveau de jeu est évalué à : ..... / 10 SIGNATURE :

MIGA CONCEPT

al SIERRA SOCCER'94

d'une vingtaine d'exposants

OTS A GAGNER

OUR L'AQUABOULEVARD
R
A CONCEPT
ONCEPT

IONNELS CIS
TERS, DES PELUCHES,
S SURPRISES)

RESERVEZ VOTRE PLACE DÈS AUJOURD'HUI !

50 FRS OU 25 FRS POUR LES ABONNES.

SINON 60 FRS SUR PLACE, (avant 11 Hrs le Samedi), ET 15 FRS POUR LES VISITEURS.



E 2 OCTOBRE 1994
H
DE PARIS

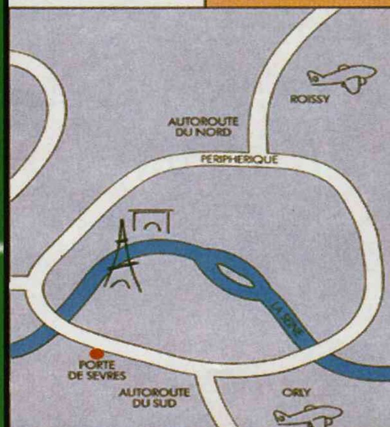
Le buffet restauration (a droite)
Le salon (ci - dessous)

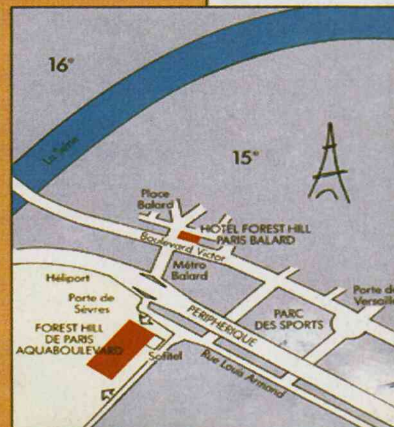




POUR Y ACCEDER

EN VOITURE	Boulevard Périphérique, sortie Porte de Sèvres.
EN METRO	Balard ligne 8 Porte de Versailles ligne 12 Boulevard Victor RER ligne C
EN BUS	Balard : lignes 42 - PC- 169 - 126
PARKING	900 places payantes.





STOP !

LE TEE - SHIRT AMIGA CONCEPT EST ARRIVE

VOICI LES TROIS BONNES RAISONS
DE VOUS LE PROCURER :

Tu veux frimer sur la plage cet été ?
Une solution, LE tee-shirt AMIGA Concept !

Tu n'as pas la côte auprès des minettes ?
C'est normal, tu n'as pas le tee-shirt AMIGA Concept !

Question : Qu'est-ce-qui est blanc,
top classe et top frime ?
Réponse : LE tee-shirt AMIGA Concept !

Alors pour vous procurer ce tee-shirt 155 grammes, de grande qualité, rien de plus simple, envoyez-nous un chèque de 99 FF (fais d'expédition compris) et vous verrez les résultats.

H.U.G.O.T

11 rue LAKANAL - 93500 PANTIN

Du lundi au vendredi
9h à 13h - 14h à 19h

Tél. : 49 42 97 74 - Fax : 48 46 79 20

Vente par correspondance UNIQUEMENT

Vous désirez éviter les frais de port : CONTACTEZ-NOUS, nous vous recevrons sur rendez-vous uniquement.

LECTEURS

Externe A500/600/1200	490 Frs
Interne A500/600/1200/2000	460 Frs
Externe HD A500/600/1200/2000	1190 Frs
Interne HD A500/600/1200/2000	1190 Frs

EXTENSIONS

AMIGA 500/500+	
512 Ko avec horloge	279 Frs
1 Mo 32 Bit	490 Frs
1,5 Mo avec horloge	879 Frs
1,5 Mo + 1 Mo chip	990 Frs
2 Mo + SUPER FAT AGNUS	1790 Frs
AMIGA 600	
1 Mo avec horloge	479 Frs
AMIGA 1200	
PCMCIA 2 Mo 16 Bit	990 Frs
PCMCIA 4 Mo 16 Bit	1490 Frs
A1208 2 Mo	1690 Frs
A1208 4 Mo	1990 Frs
AMEM 32 Bit support SIMM 1-2-4-8 Mo)	750 Frs
AMEM 32 Bit 4 Mo	1990 Frs

DISQUES DURS

AMIGA 500/500+	
Boîtier + carte contrôleur	1190 Frs
HD 60 Mo (contrôleur + DD)	2190 Frs
HD 80 Mo (contrôleur + DD)	2490 Frs
HD 120 Mo (contrôleur + DD)	3190 Frs
AMIGA 600/1200	
INTERNE	
HD 60 Mo (2"5)	1490 Frs
HD 80 Mo (2"5)	1790 Frs
HD 120 Mo (2"5)	2490 Frs
EXTERNE (+ 10 MO DE DOMAINE PUBLIC)	
HD 120 Mo (Overdrive)	2090 Frs
HD 170 Mo (Overdrive)	2190 Frs
HD 210 Mo (Overdrive)	2390 Frs
HD 250 Mo (Overdrive)	2490 Frs
HD 340 Mo (Overdrive)	2990 Frs
HD 425 Mo (Overdrive)	3490 Frs
Overdrive seul	1190 Frs
AMIQUEST DDur amovible PCMCIA	
Amiquest seul	690 Frs
Amiquest 60 Mo	1590 Frs
Amiquest 80 Mo	1990 Frs
Amiquest 120 Mo	2990 Frs

LOGICIELS DESSIN-ANIMATION

PERSONAL PAINT + PAINTER 3D	590 Frs
DELUXPAINT IV AGA	790 Frs
BRILLANCE	1690 Frs
MORPH PLUS	1690 Frs
ADPRO 2.5	1690 Frs
CALIGARI 24	1590 Frs
REAL 3D	990 Frs
FUN COLOR	349 Frs
SCENERY 4.0	690 Frs
IMAGEFX	2290 Frs

DISQUETTES

3"5 DF FF	3,60 Frs
3"5 DF HD	5,60 Frs

CARTES ACCELERATRICES

AMIGA 500	
SUPRA turbo 28 : 4 x plus rapide que A500	1290 Frs
TURBO 68020 + 1 Mo : rend A500 en A1200	1990 Frs
TURBO 68020 + 4 Mo : rend A500 en A1200	2990 Frs
TURBO 68030 + 1 Mo 32 Bit : rend A500 en A4000/30	2990 Frs
TURBO 68030 + 4 Mo 32 Bit : rend A500 en A4000/30	3990 Frs
AMIGA 600	
TURBO 68020 + copro : rend A600 en A1200	1990 Frs
TURBO 68030 + copro + 1 Mo RAM : rend A600 en A4000/30	2990 Frs
TURBO 68040 + copro + 4 Mo RAM : rend A600 en A4000/30	3990 Frs
AMIGA 1200	
TURBO 68030 28 Mhz : 2 supports copro extensible à 8 Mo	1990 Frs
A12030 TURBO 4/40 :	4790 Frs
A12030 TURBO2 4/50 :	6490 Frs
AMIGA 2000	
SUPRA turbo 28 : 4 x plus rapide que A2000	1290 Frs
GFORCE :	9990 Frs
COMBO 340 :	6490 Frs
AMIGA 4000	
A4 440 TURBO-4	10990 Frs

CONFIGURATION

AMIGA 1200	n.c. 2490 Frs
AMIGA 1200 + PACK DESKTOP	2990 Frs
AMIGA 4000/30 DD 120 Mo 4 Mo RAM 25 Mhz	n.c. 8990 Frs
AMIGA 4000/40 DD 120 Mo 6 Mo RAM MMU	n.c. 14690 Frs
AMIGA CD32 + 2 jeux	2490 Frs
FULL MOTION VIDEO	1690 Frs

LOGICIELS VIDEO

SCALA TITLER	590 Frs
SCALA MM211	1990 Frs
SCALA MM300	2990 Frs
VIDEO DIRECTOR	1590 Frs
VIDEO BACK UP	550 Frs
SCALA VT 100	390 Frs
ECHO 100	1990 Frs
EVASION 24	490 Frs
EX-G-LOCK	290 Frs
EX VCR	1990 Frs

LOGICIELS BUREAUTIQUE

FINALCOPY II	890 Frs
EXCELLENCE	590 Frs
PROWRITE	490 Frs
MAXIPAN 4	450 Frs
PROPAGE 3.1	990 Frs
PROPAGE 4.1	1490 Frs

ALIMENTATION

A500/600/1200	490 Frs

SOURIS

SOURIS MECANIQUE	160 Frs
SOURIS OPTIQUE	350 Frs
TAPIS DE SOURIS	39 Frs

ROMSHARE

ROM SHARE A500 1.3 ou 2.0	279 Frs
ROM SHARE A600 rend A600 en A500	329 Frs
ROM SHARE A1200 rend A1200 en A500	650 Frs
CHANGE KICKSTART	379 Frs

CABLAGES

NAPPE 2"5 - 2"5	100 Frs
NAPPE 2"5 - 3"5	119 Frs
PERITEL	99 Frs
MIDI	79 Frs
NUL MODEM	99 Frs
MINITEL	99 Frs
IMPRIMANTE	99 Frs
CABLE AMIGA TELEVISION	169 Frs
CABLE AMIGA MINITEL	99 Frs
RALLONGE VIDEO AMIGA	169 Frs
ADAPTATEUR AMIGA 1200/VGA	169 Frs
QUADRUPLEUR DE JOYSTICK	219 Frs
PROLONGATEUR JOYSTICK	99 Frs
COMMUTATEUR SOURIS JOYSTICK	219 Frs
ADAPTATEUR JOYSTICK PC SUR AMIGA	139 Frs
CABLE CD32 PERITEL	119 Frs
ADAPTATEUR PERITEL POUR MONITEUR 1083/1084/1085 AMIGA	299 Frs
CABLE POUR AMIGA 1083	299 Frs
CABLE POUR AMIGA 1084	299 Frs
PARTAGEUR PERITEL REVERSIBLE	
2 entrées 1 sortie	399 Frs
4 entrées 1 sortie	699 Frs
ADAPTATEUR DE MODEM	99 Frs
ADAPTATEUR DE SOURIS	89 Frs
PARTAGEUR IMPRIMANTE	179 Frs
PARTAGEUR VGA	
2 entrées 1 sortie	399 Frs
4 entrées 1 sortie	699 Frs
CABLE SCSI 25 MALE/CENTRONICS	199 Frs
CABLE SCSI 50 MALE/50 MALE	219 Frs
CABLE SCSI1/SCSI2	299 Frs
CABLE SCSI INTERNE	199 Frs
CONNECTEUR 23 PTS MALE	49 Frs
CONNECTEUR 23 PTS FEMELLE	49 Frs
CAPOT POUR CONNECTEUR 23 PTS	59 Frs
SUPPORT COPIES	299 Frs
PRISES SUR TENSION	299 Frs

CARTOUCHES D'ENCRE

BJ-10EX	199 Frs
BJ-10SX	199 Frs
BJ-200	259 Frs

CO-PRO MATHEMATIQUES

68882 20 Mhz	590 Frs
68882 30 Mhz	790 Frs
68882 40 Mhz	990 Frs
68882 50 Mhz	1290 Frs

BARETTES SIMM 32 Bit

AMIGA 1200 et 4000/30/40	
pour 2 Mo 32 Bit	990 Frs
pour 4 Mo 32 Bit	1590 Frs

VIDEO

VIDI 12	990 Frs
VIDI 12 RT	1890 Frs
VIDI 24	2490 Frs
DCTV	1990 Frs
DCTV (4000)	2290 Frs
GST 40	2290 Frs
GST GOLD AF	3650 Frs
G-LOCK GVP	3390 Frs

MODEMS

SUPRA FAX PLUS	1556 Frs
SUPRA FAX V32	2889 Frs

IMPRIMANTES

CANON BJ-10SX	1850 Frs
CANON BJ-200	2590 Frs
HP DESKJET 550C	4490 Frs
HP DESKJET 510	2490 Frs

MONITEURS

1083S	1890 Frs
1084S	1590 Frs
1085S	1290 Frs
1942 : ou	
1438 autoscan	3190 Frs

DIVERS

DISK EXPANDER : double la capacité de votre disque dur :	349 Frs
SCANNER A MAIN :	1250 Frs
QUATERBACK 5.0	390 Frs
QUATERBACK TOOLS DELUXE	890 Frs

CARTES GRAPHIQUES

AMIGA 2000/3000/4000	
SPECTRUM	3690 Frs
OPAL VISION	3990 Frs

CARTES CONTROLEURS

AMIGA 2000/3000/4000	
A 4008	1390 Frs
AMIGA 2000	
2000/SCSI	600 Frs

MUSIQUE

DSS + GVP	990 Frs
HOME MUSIC KIT	349 Frs
INTERFACE MIDI	390 Frs
BARS & PIPES	990 Frs

REMISE POUR TOUT ACHAT (selon les quantités commandées)

GARANTIE 1 an pour les PRODUITS, 6 mois pour les LOGICIELS

CREDIT GRATUIT 3 MOIS (sans frais, après acceptation du dossier)

Vous cherchez un article qui n'est pas présent dans cette publicité, contactez-nous à l'adresse ci-dessus

Tous nos prix sont TTC, révisables sans préavis selon les stocks disponibles, nous déclinons toute responsabilité quant aux délais de livraison et à l'endommagement des marchandises occasionné au cours du transport.
Délai minimum 48h à compter de la date de réception de votre chèque dans nos locaux.

Bon à retourner à l'adresse indiquée en tête de page

NOM : . . . .

ADRESSE : . . . .

CODE POSTAL :.......... **VILLE :** . . . .

Tél. : ....

Date : **Signature :**

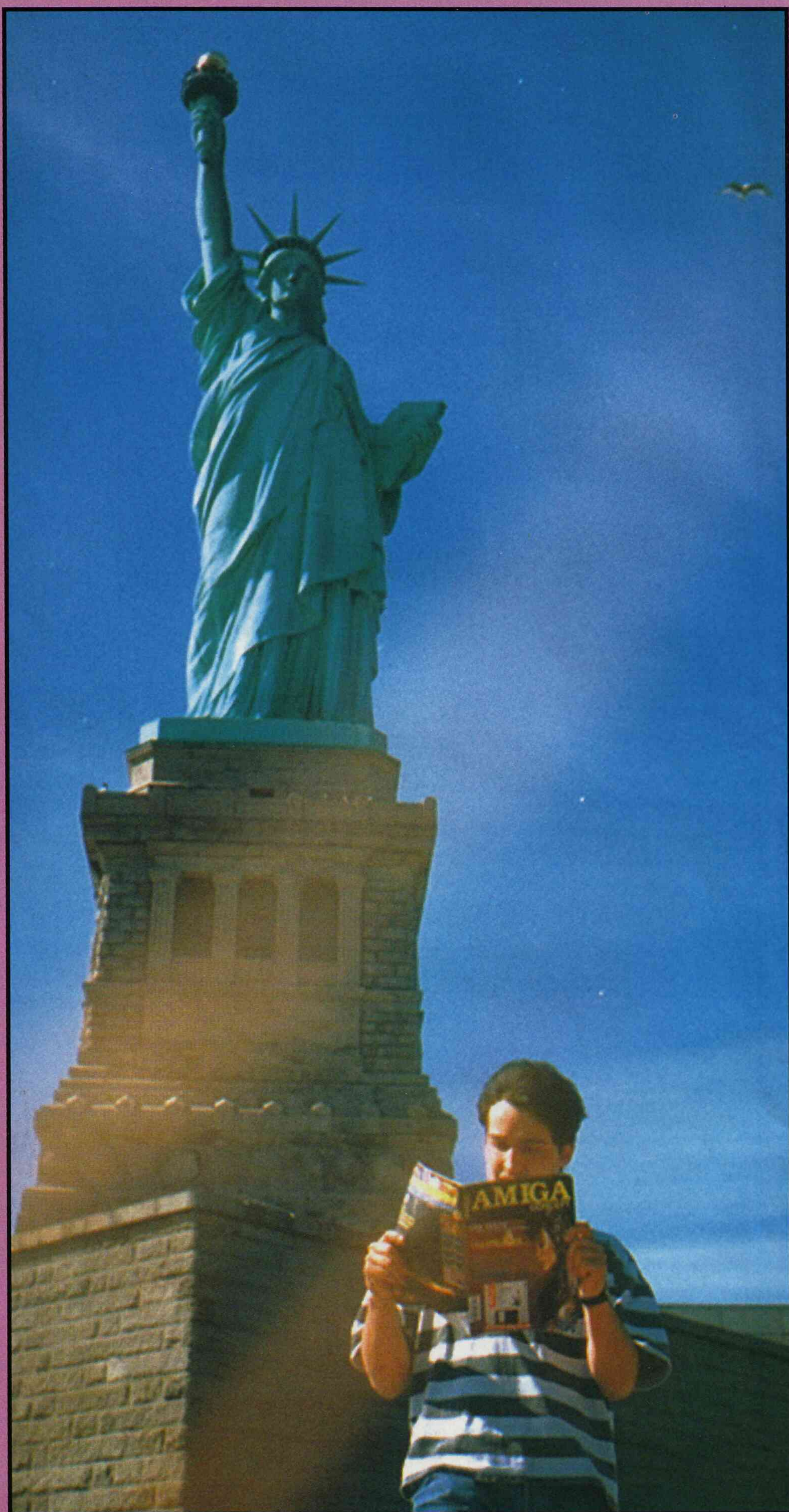
Règlement par chèque (bancaire ou postal)

DESIGNATION	Qté	Montant
Frais d'envoi : 130 Frs écrans 80 Frs ordinateurs 45 Frs par accessoire	TOTAL :	

LES TRIBULATIO

Un amiga a new-York, Ou comment partir visiter New-York son Amiga sous le bras.

New-York n'est pas une ville, mais 10 villes dans une, ou toutes les rencontres sont possibles, sur 11 millions d'habitants il y a de la marge. je ne vais pas vous faire découvrir les monuments car vous ne pouvez pas les rater vu leurs tailles, mais plutôt les lieux que tout bon amigaïste qui se respecte se devra de découvrir dans ses tribulations.



NS D'UN AMIGA A NEW YORK

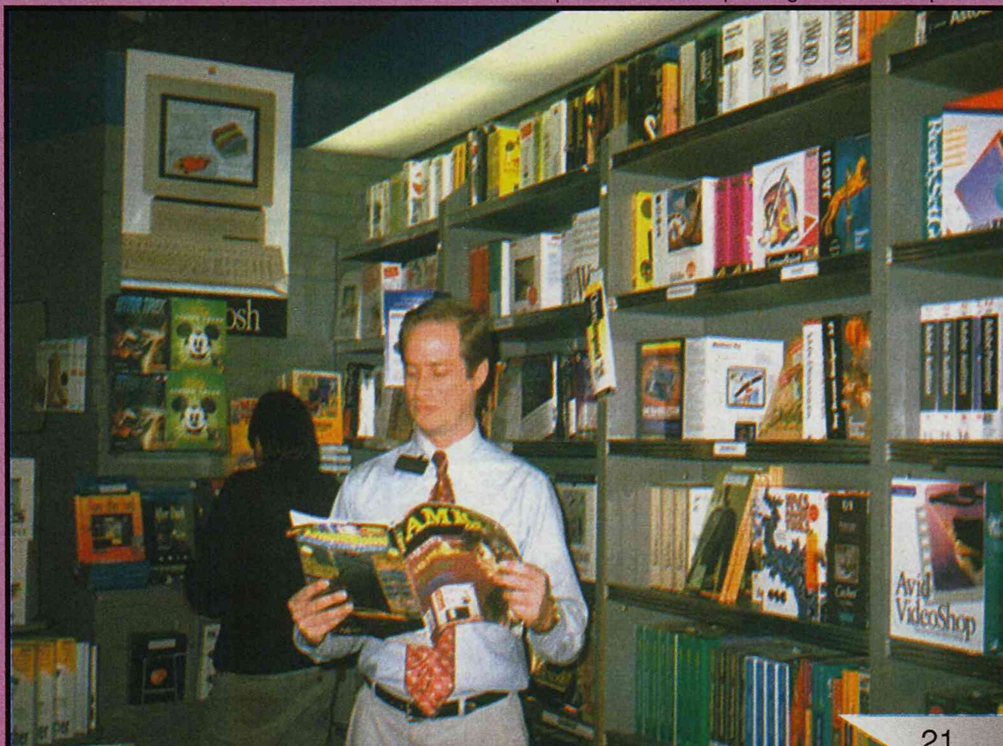


Les magasins de Micro-informatique.

Cette ville vit à 100 à l'heure et si vous êtes fadas de technologie, vous serez comblés. Je vais vous présenter le plus grand magasin informatique de cette ville. Il s'appelle J&R Computer World, et sur 3 étages vous trouverez de tout sur tout, des PC (machine vedette aux states), des Macs, des bécanes venant de Chine (?), des marques totalement inconnues en Europe, et des amigas, que des 4000 qui sont le plus souvent en démonstration avec des cartes vidéo telles que l'impressionnante OPALVISION (carte 24 bits permettant le mappage de texture, création de scène 3D en 60 images par secondes, etc...). Pour les autres amigas vavavoum, circulez, il n'y a rien à voir. La CD32 est inexistante et je crains le pire pour cette machine. Sur les 2 autres étages, il vous est présenté des logiciels ludiques et professionnels, ainsi qu'une multitude de livres ; ici aussi l'amiga fait grise mine avec 3 jeux qui se battent en duel. C'est un magasin à l'échelle U.S. qui vaut le détour, les prix sont attractifs et le service est irréprochable, les vendeurs sont de véritables connaisseurs et pour un tel magasin ça fait plutôt drôle d'entendre quelqu'un vous parler d'une bécane qu'il démonte devant vous, pour vous montrer comment elle est faite et comment on peut l'utiliser. (J&R Computer World 15 Park Row New-York, NY 10038). Vous avez remarqué que l'Amiga n'est pas vraiment en bonne place sur le marché américain de la micro-informatique, qui le considère comme dépassé par rapport aux nouvelles bécanes, je vous ai quand même dégoté un petit magasin au doux nom de SOFTWARE ETC. C'est une véritable mine de logiciels, il n'y a certes pas toutes les nouveautés sur Amiga, mais j'y ai découvert de véritables petites merveilles côté Dom-Pub. Les prix pour les logiciels sont vraiment très cools, de 10 à 34 dollars, plus la taxe qui est de 10% de la valeur de votre produit (Affreux, Affreux...). Vous pourrez y trouver par exemple Star Trek 25ème anniversaire au prix de 19,99 dollars, ce qui fait dans les 140 balles le jeu...(SOFTWARE ETC Broadway New-York, NY 10038).

Les salles de jeux.

Pour les accros de jeux vidéo qui n'ont pu prendre leur animal favori (mais non, pas ta soeur...) il existe sur Manhattan, 26 salles de jeux, de tailles différentes, mais toutes ont la même règle : si tu n'as pas 21 ans, va jouer ailleurs avec ton fusil a pompe ; celle que j'ai apprécié le plus fut la salle BROADWAY-GAME sur 2 étages, 230 bornes allant du Pac-Man des années 80 à NBA n'2 (si si, vous avez bien lu, je m'expliquerai plus tard...), c'est la salle des stars, du moins c'est le nombre de photos de vedettes qui y viennent jouer qui le prouve. Pour une partie, vous payerez 25 cents (1fr 50 la partie) et la grande mode du moment, c'est de jouer sur les bornes de sega virtual. Je vous ai parlé du jeu NBA 2, car il existe. En fait c'est le numéro 1 remanié par des programmeurs chinois de Chinatown ; oui oui, vous avez bien lu, c'est donc une copie, mais vous allez me dire " l'APP, y'a pas ça là-bas ? A croire que non, car à Chinatown, tout se copie, et pas que des jeux informatiques... Piratage en pleine rue. Le piratage informatique on



VOUS NE JOUEREZ PAS... VOUS VIVREZ !

ROBINSON'S REQUIEM



L'UNIVERS : un monde virtuel en 3D mappée, calculé en temps réel, avec un réalisme jamais atteint : canyons, collines, cours d'eau, cavernes, ponts... gestion jour/nuit, climat...

VOUS : plus d'une centaine de paramètres gérés en temps réel : température, tension, fatigue, douleur, système pileux, toux, grippe, malaria, fractures, gangrène, hallucinations...

SURVIVRE : réalisme de toutes vos actions : chasser, pêcher, combattre, fabriquer (vêtements, armes, pièges...), se soigner, nager, ramper...

3615 SILMARILS
NEWS -
SOLUTIONS
SAV -
JEUX PRIMES
COMMANDES

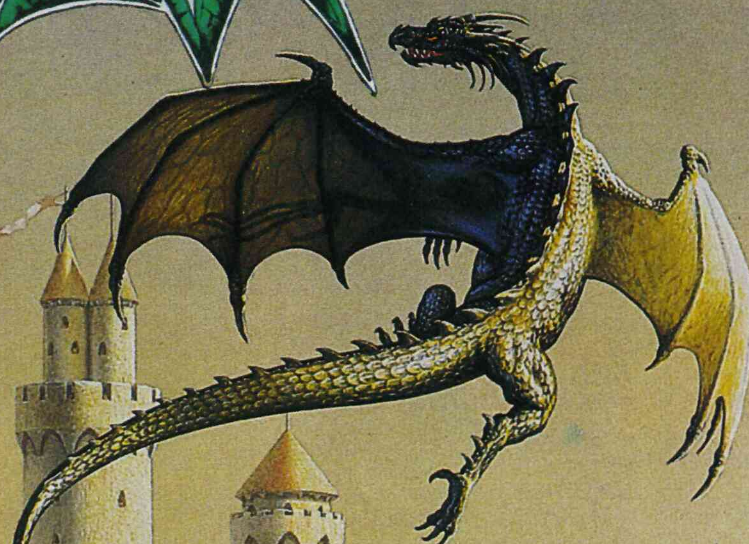


Silmarils

PC & COMPATIBLES
ATARI ST/STE/FALCON
AMIGA/AMIGA 1200

SEPTEMBRE 94 :
VERSIONS JAGUAR,
3DO, CD 32

SILMARILS - 22, rue de la Maison-Rouge - 77185 LOGNES Tél. : (1) 64.80.04.40



Souvenez-vous... Tant de batailles...
Mais la paix durement gagnée est de courte durée...
L'ombre du Chaos se profile à nouveau sur les murs de la citadelle...
Une course à travers le temps, à la poursuite du dragon de Sith, le dernier survivant des Grands Dragons Noirs...
Troisième volet de la fresque incontournable du Royaume d'Arborea, Ishar3 renouvelle l'univers des JdR, avec ses mondes étranges, ses aventures mythiques, ses créatures imaginaires - possibilités de création, de reprise de personnages des précédentes aventures.

3615
SILMARILS
NEWS - SOLUTIONS
SAV-JEUX PRIMES
COMMANDES





Silmarils

PC & COMPATIBLES
ATARI ST/STE/FALCON
AMIGA/AMIGA 1200
MACINTOSH - CD 32

SILMARILS - 22, rue de la Maison-Rouge - 77185 LOGNES Tél. : (1) 64.80.04.40



vous en parle, on vous en fait des lignes et des lignes, mais si vous allez a Chinatown vous aurez l'impression qu'ils n'ont pas dû lire les mêmes pages que nous, car il existe 1 magasin (et je suis gentil quand j'appelle ça un magasin) qui vous propose des copies sur différents supports. Ce magasin n'a pas d'enseigne, pas de vitrine, mais il suffit de suivre des affiches collées sur les murs du quartier pour le trouver. Les tarifs sont des plus avantageux mais pour le reste, bonjour la galère, surtout au moment où je décidais de sortir mon appareil-photo pour colorer un peu ce reportage (d'ailleurs depuis je recherche un nouvel appareil-photo que l'on peut jeter sur les murs et qui ne se casse pas). Dans ce genre d'établissements, y sont vendus des copieurs pour tout les formats (SNES, MEGADRIVE, NEO GEO, et même 3DO c'est pour dire !) ; ce commerce est une véritable industrie, excusez-moi pour le manque de documents concrets sur ce magasin, mais je ne parle le chinois que sous la torture et là, j'ai bien failli le parler couramment... Je ne transmets pas l'adresse de ce piège a c.., car il vaut mieux faire vivre sa machine que faire vivre ce genre de personnes. Tout bon (!) amigaïste aime lire surtout des bouquins sur sa machine, il existe 2 revues consacrées à notre bécane. AMIGA World est la revue de référence : elle parle surtout de graphismes, et d'images de synthèse que l'on peut réaliser grâce a notre machine. N'oubliez pas que là-bas, l'Amiga (surtout 4000) est une machine de professionnel. Elle parle donc très peu de jeux, et les news du moment sont un peu du pré-chauffé pour vous, amis lecteurs. Par exemple Mortal Combat est noté B- Fury of the Fury quant à lui est noté A-. Pour les autres fous de lecture, la bande dessinée saura les délecter car des Comics, des Mangas, y en a pour tous les goûts. Je vous donne deux adresses. La première pour les mangaïstes, où vous trouverez des cartes de collection, des mangas (en japonais, anglais, chinois...) et des vidéos (Maiden Lane, New-York, NY 10038). Pour les autres adeptes de comics, le Comics relief 65 av. New-York, NY 10001 où énormément de comics y sont répertoriés, classés ; le plus vieux que j'ai vu était un BATMAN de 1961 qui était sous verre et sa cotation était de 2000 dollars. Y sont vendus aussi des cartes, des posters, des hologrammes.

3 petites notes de musique

Pour les pros du protracker, un magasin ma scié, il s'appelle "sample" dans Brooklyn, et là j'ai vu un DJ qui réalisait des samples comme un fou sur un Amiga 4000 pour une boîte de nuit. Côté discs, 16000 références y sont proposées, et attention, que du rap, soul et jazz ; pour un magasin de 180 m≤, ça assure !

Les discaires y en a partout, mais je vous conseille ce que l'on trouve sur Nassau street, ils sont carrément bizarres, hyper calés, mais bizarres quand même. Bon, tout ça donne faim, très faim même, et les restaurants ne manquent pas. Il en existe pour toutes les bourses, je vous conseille les coffee shops où la bouffe est vendue au kilo, et si vous aimez vous empiffrer n'hésitez pas. Pour les branchés, le Hard Rock Café et le Planète Hollywood seront leurs lieux de prédilection, et il n'y a pas un soir sans la présence de quelques vedettes du moment ; d'ailleurs, sachez que ces 2 cafés-restaurants sont de véritables musées de la musique et du cinéma. Pour les nostalgiques de la gastronomie française, ce n'est même pas la peine d'y penser, tellement c'est infecte ; on a l'impression de jouer une



scène d'un film des Monthy Python, et en plus pour une un prix carrément hallucinant, la choucroute made in New-York à 60 dollars (360 balles), ça fait un petit peu cher le chou.



Un amigaïste ça se culturationne.
Côté culture, il y a de quoi faire ; là, le mot cosmopolite veut vraiment dire quelque chose. Il y a des musées africains, asiatiques, d'arts modernes, tous plus beaux les uns que les autres ; je vous conseille le WHITNEY MUSEUM OF AMERICA ART sur Park Avenue, vous y découvrirez des peintures qui pourraient figurer facilement dans une démo. Pour les inconditionnels de Cartoons, le WARNER BROS shop devrait assouvir tous vos fantasmes de coyotes, avec tous les personnages des dessins animés de cette société de production. Des bandes annonces de futurs dessins animés sont visibles et je peux vous dire que l'on risque encore de bouffer du dinosaure d'ici peu. Côté démo, les demomakers les plus connus sont Futur Crew, Red Sector (surtout sur PC), et maintenant ils sont accros des productions de Movement et de Psykotrope sur Amiga, car j'ai pu présenter des productions de ces groupes dans le magasin J&R Computer et je pense que les démos tournent encore, tellement elles ont plu.
Nous avons vu que New-York était une ville pas comme les autres, mais il serait injuste de finir ce reportage sans vous parler de Brodway avenue, aussi connue que les Champs-Elysées, à part que Broadway fait 10 fois la distance des Champs. Cette avenue est donc connue pour ses, pour ses... Oui j'attend... Oui Imré, pour ces bordels, mais il n'y a pas que ça ; oui Imré, pour ces peepshows (on voit que c'est lui le patron quand même), quoi d'autre... Oui les théâtres, car c'est rempli de théâtres où sont jouées les plus grandes comédies musicales comme CATS, GUYS and DOLLS des Who's, les Misérables (33 599 117 spectateurs), ou Aline et les 7 mains (rigolez pas, chanter la bouche pleine ça doit pas être évident.). Plus de 200 spectacles en tout genre y sont joués chaque jour, et je ne vous raconte pas le casse-dalle que vous vous tapez quand vous sortez de 3 heures de comédie musicale. En parlant de spectacle, la rue est aussi une animation permanente, entre les prédicateurs qui vous lisent la bible et vous annoncent la fin du monde à chaque coin de rue, et les dingues qui se prennent pour Mickael Jackson ou Superman, il y a de quoi faire ; et ce qui est bien, c'est qu'à partir de 21 heures c'est vous que l'on regarde, surtout si vous êtes un touriste, et un conseil qui peut être utile : mettez des chaussures qui courent vite, car la course à pied est un sport très pratiqué, surtout quand on vous court après pour vous bouffer, vous et votre goûter. Ne croyez pas que New-York est une ville dangereuse, non non, soyez en sûrs, New-York est une ville très dangereuse, pour preuve : sur la 47ème Avenue, un panneau publicitaire (!) vous propose de lire le nombre d'armes vendues aux states (plus de 220 millions) et le nombre de morts depuis le 1er janvier 1994 (+ de 12000 au 1er avril 1994). Le tout c'est de faire attention ! Comme vous avez pu le remarquer, New-York c'est la véritable aventure, et en parlant d'aventurier, les motards sont comme on peut nous les montrer dans les films, cuirs, casques avec cornes et chaînes, barbes horribles à la ZZtop, et grosses motos très très bruyantes, et je vous passe l'odeur de fauve... Je vous parle de ça, car j'ai oublié de vous parler d'un 3ème café-musée qui est le rendez-vous des motards et des fous de grosses cylindrées ; je n'en suis pas un, mais je suis resté longtemps émerveillé devant les superbes chromes des motos, ainsi que devant des serveuses qui ont dû être gonflées à l'hélium dès la naissance (Harley Davidson Bar 392 Fifth Avenue). Voilà, ici fini ce périple d'Amiga Concept à New-York. Pour conclure, je vous donnerai 3 chiffres : 50, 5, et 1. 50, c'est pour le nombre de magasins (informatiques et autres) que j'ai visité pour vous ; 5, c'est les kilos que j'ai pris en bouffant comme un porc dans les coffee shop's ; et 1, c'est le nombre d'appareils-photos que j'ai perdu dans ce reportage (le monsieur qui me l'a cassé a voulu me dédommager en m'apprenant sa langue, mais là c'est moi qui aie couru le plus vite). On se retrouve prochainement avec un reportage sur les arnaques du piratage informatique, et là vous ne serez pas déçus, car on va vous montrer ce que personne ne vous a montré avant...



Damien Bancal

DUEL AU SOMMET

La rivalité Amiga/PC ne date pas d'hier. Pourtant, il nous a semblé intéressant de confronter une fois de plus ces deux plates-formes pour comparer leurs évolutions. Pour mettre un peu de piment à ce face à face, la rédaction a invité Eric MOISSON et Abrial DA COSTA, deux pro-PC qui se sont fais les avocats de cette machine. Ce sont Jérôme et Imré, nos deux Amiga-philes de service, qui leur donneront la réplique. Afin d'éviter de sombrer dans un débat trop technique, j'ai demandé aux parties en présence de vulgariser leur vocabulaire (ce qui ne leur a pas rendu la tâche facile).

Alex : Messieurs, j'ai un grave dilemme. J'ai l'intention de me lancer dans l'informatique, mais j'hésite entre deux machines : l'Amiga et le PC. N'y connaissant rien, je compte sur vos explications pour arrêter mon choix. Commençons par les jeux, sur lequel de ces deux micros vais-je le plus m'éclater.

Abrial : Déjà sur Amiga, 70% des jeux sont des jeux d'arcade.
Imré : Au moins cela te fait économiser de l'argent car tu n'as pas besoin d'aller dans des salles d'arcade.
Abrial : C'est sûr, donc si tu veux prendre un Amiga c'est uniquement pour de l'arcade.
Imré : Au moins les jeux d'arcade ne sont pas des jeux de chômeurs comme ceux sur PC.
Abrial : Quand tu joues à Doom sur PC, je peux te dire que tu ne chômes pas.
Jérôme : Oui mais les jeux qui sortent sur PC demandent des configurations énormes.
Abrial : Pas forcément, il y de bons jeux qui ne demandent pas de grosses configurations.
Imré : Mais n'êtes-vous pas un peu écoeurés d'acheter une configuration à 25000 francs sur PC alors qu'elle vous coûterait quatre fois moins cher sur Amiga ?
Abrial : Pas 25000 francs, moi, ma configuration je l'ai payé 9000 francs pour un 386 et la carte mère m'a coûté 8000 francs pour avoir un 486 DX 50.
Imré : Quelqu'un qui a un petit budget ne va pas s'acheter un 386 à la place d'un 486, car son jeu va ramer alors que sur Amiga, que tu prennes un 500 ou un 1200, il y a une vitesse de base.
Abrial : Je suis d'accord, l'Amiga ne vaut peut-être que 2500 francs, seulement quand tu vas à la FNAC et que tu vois 10 rayons jeux sur PC et deux rayons sur Amiga, t'es blême.

Alex : Justement, j'aimerais savoir si il y a plus de jeux sur PC ou sur Amiga.

Imré : Il y a quelques années, les jeux sortaient d'abord sur Amiga puis sur PC, maintenant de nombreux jeux PC viennent sur Amiga et ce sont des daubes car ils ne sont pas exploités.
Jérôme : Les très bons jeux, tu ne les trouves que sur Amiga.
Alex : Dois-je en croire que les jeux sont meilleurs sur Amiga?
Eric : Non, ce qu'il faut se dire, c'est qu'il y a

SUITE PAGE 34



Spécial Juillet-Août: comment booster votre A1200





CHRONIQUE DE LA REDACTION

D'accord, d'accord, SIERRA SOCCER n'est pas un jeu exclusivement réservé aux mecs. J'avoue que ce logiciel n'est pas mal constitué, pour tout vous dire, ce n'est pas vraiment ma tasse de thé. Mais sachez avant tout que c'est toujours le jeu préféré de ces messieurs et de cette très chère mademoiselle Leyla, (à l'avenir un petit brin d'humour s'imposera). Bref, pour votre information, Cyril et Imré sont allés au salon CIEV situé à Vendin-le-veil, une ville très connue, à tel point que ces messieurs ont confondu la salle des fêtes à une vieille ferme délabrée, mais rassurez-vous, après une heure de recherche, ils ont tout de même réussi à la trouver. Leur petite mésaventure ne s'est pas arrêtée là car ils ont eu l'honneur et le privilège de se faire traiter de tapette tout au long de la journée, après tout chacun son tour ! Et maintenant nous arrivons au point crucial de cette chronique. Sachez chers lecteurs que la rédaction décide, parfois de se réunir. Notre petite soirée débutait donc au restaurant, jusqu'à là tout s'avèrait normal. Après que ces messieurs se soient empiffrés, Gérard eut la charmante idée d'aller dans un karaoké. Naturellement, cette idée ne fut pas appréciée par tout le monde, en particulier par Jérônimo, Alex le bourge et Fabien le râleur (ce surnom lui va terriblement bien). En effet, au lieu d'aller chanter et de s'amuser, ils décidèrent de faire la tournée des bars en ayant pour seul but en tête : se bourrer la gueule. Et oui, on reconnaît bien les faux-jetons qui ont peur de chanter devant tout le monde, et par la même occasion de se ridiculiser devant les minettes ; car, inutile de vous dire qu'ils ont, sans aucun doute, des voix de tapettes. Pour ne pas finir sur ce cher Jérônimo le bibendum, et bien sachez qu'il s'est acheté un téléphone portable pour que tout le monde ait, soi-disant, la possibilité de le joindre partout, oh la frime ! Maintenant, je laisse la parole au reste de la rédaction. Mais qu'auront-ils à dire pour leur défense ?

SEVERINE

LE DROIT DE REPONSE

Jérôme, le Bibendum

Quand je pense que Cyril ose dire à tout le monde qu'il est le meilleur à Sierra Soccer, cela me fait doucement rigoler. En fait, je suppose qu'il doit avoir la mémoire courte, car nos parties, certes acharnées, ont toujours été en ma faveur. Bon, excusons-le, il doit simplement avoir besoin d'affirmer sa virilité naissante.
Quant à toi, Séverine, mon nouveau téléphone portable GSM est certes un plus pour la drague, mais ce n'est pas sa première vocation, non mais ! Serais-tu jalouse ?



LE DROIT DE REPONSE

Alexandre, le bourge

Non ! Je ne vais pas vous narrer mes exploits à Sierra Soccer ! Non, je ne vous dirais pas que je suis le meilleur à ce jeu (modestie oblige). Je prends la plume à cause d'un article fascinant que j'ai lu dans le très sérieux magazine "Le Point". On y apprend en effet que chacun d'entre nous passe au cours de sa vie près de 8 mois aux toilettes. Heureusement que cette statistique n'a pas pris en compte notre Directeur de Publication qui reste quotidiennement 30 minutes sur le trône. Se refusant à tout effort, Jérônimo attend patiemment que son corps expulse les 3 pizzas qu'il a ingurgité au cours de la journée. Je me suis donc livré à un petit calcul pour finalement arriver à ce terrible constat : notre grand "pacha" aura passé, au cours de sa vie, près de 2 ans aux WC. Là je dis Bravo !



LE DROIT DE REPONSE

Cyril, la grave

N'empêche qu'au salon, ma petite Séverine, on a attiré du peuple. Et surtout, on a trouvé notre prochain mannequin ! Autant vous le dire tout de suite, c'est une véritable bombe ! Audrey qu'elle s'appelle...
Résultat : on s'fait une giga-série de photos début Juillet. Nues, habillées et nues. A part ça, on s'fait toujours des trips SIERRA SOCCER, et je crois qu'Imré et Fabinou ne me contrediront pas si je vous dit que je suis, de loin, le meilleur de toute la rédac'. Jérôme, j'en parle même pas, il est tout simplement hors-course. Fallait que les lecteurs le sachent. Comment ça j'exagère ?! Mais pas du tout !



LE DROIT DE REPONSE

David, la terreur

Gérard a beau dire qu'il est le meilleur à ARCADE POOL, mais il est vrai qu'Isabelle lui met de belles patées alors qu'il y joue toute la journée. Quant à SIERRA SOCCER, je ne suis pas rentré dans leurs tournois étant donné que je suis vraiment nul à ce jeu. Y va falloir que je m'entraîne beaucoup moi, car on peut dire qu'ils ont de l'avance. Sinon, l'équipe est toujours aussi cool à par Franck qui nous prend la tête avec ses images et autres samples.



LE DROIT DE REPONSE

Fabien, le raide

Pour tout vous dire, Cyril ne fait pas tellement preuve de modestie. J'avoue que même moi je l'écrase sans problème à Sierra Soccer ; je vais d'ailleurs certainement devoir lui refaire une démonstration, pour la simple raison qu'il a la mémoire courte. Il n'y a véritablement qu'Imré qui fasse de la résistance ! Je l'aurai !
Sur ce, on peut espérer que vos vacances soient réussies rien qu'avec le numéro qu'on vous a mijoté, avec notre sueur comme gage de qualité, because la climat' n'est pas terrible. Allez, je vous laisse, j'ai du boulot qui m'attend. CYRIIILLLL !!!!!!



LE DROIT DE REPONSE

Leyla, les gros lolos

AAAAHHHH ! Enfin, les vacances ! Je crois que vous, aussi bien que nous, les attendiez avec grande impatience... Quelle plaisir vous allez avoir de vous prélasser sur la plage avec votre AMIGA CONCEPT bien-aimé... En plus, ce mois-ci on vous gâte avec tous les petits trucs qu'on vous a mis en plus ! Alors surtout, ne vous fatiguez pas trop et bronzez bien en attendant de nous retrouver à la rentrée, tout chauds tout neufs, prêts à tout pour vous plaire, même à passer un mois d'août dans nos locaux, sous une chaleur insoutenable, rien que pour vous !...



LE DROIT DE REPONSE

Isabelle, la plate

Ils parlent tous des tournois de SIERRA SOCCER, mais oublieraient-ils les défis organisés entre Le Missionnaire, Le Bibendum et moi-même sur ARCADE POOL. C'est simple, il y en a un qui répète "mais quel talent", et un autre "mais quelle stratégie", alors que pour finir ils sont tous les deux MAUVAIS, non, je ne me vante pas, je suis réaliste, nuance ! A part ça, nous pouvons remarquer que les vacances se préparent, Le Missionnaire (allias le singe) pense à s'acheter un caleçon plutôt qu'un moule burnes, Le Bibendum entame son régime, et Le Suceur essaye de grossir. M'enfin, on verra le résultat sur la plage.



LE DROIT DE REPONSE

Fabinnou, le grincheux

Bon, il est grand temps que la vérité soit faite. C'est simple, Imré ment comme un porc au sujet de SIERRA SOCCER, il est bidon à mourir ! Cyril lui latte la tronche facile. Quant à moi, à part Cyril bien sûr, je bats toute la rédac' à l'aise ! A part ça, j'suis dégoûté parce que j'ai ramené des BN et y'en a déjà plus. Z'êtes vraiment des morfales ! Tiens, j'me suis pas rasé aujourd'hui... et j'me suis pas lavé non plus. J'dois puer mortel ! Au fait Cyril, tu m'dois combien avec tout ce que je viens de dire ?...



LE DROIT DE REPONSE

Imré, la gaffe

En tant que rédacteur en chef du magazine, je me dois de vous apporter LA vérité au sujet de Sierra Soccer... Ben oui, Cyril est bien meilleur... que Séverine ou Leïla mais là où ça va plus, c'est quand il s'attaque aux autres rédacteurs, il prend toujours sa raclée. Faut pas mentir comme ça avec les lecteurs, c'est pas bien du tout ! Surtout que personne n'ignore que c'est moi le meilleur de TOUS !!!! Soyez-pas jaloux les gars, vous avez tous eu le droit à votre leçon, d'autant plus que j'ai confirmé ma supériorité au tournoi du salon du CIEV... Non, décidemment, c'est plus drôle de toujours gagner, remuez-vous quoi !



LE DROIT DE REPONSE

Franck, le playboy

Sierra Soccer, ouais pas mal, mais pour moi ce n'est qu'un jeu de foot de plus, même s'il est techniquement bien réalisé. Le billard est plus sympa. Mais rien ne vaut mon petit chouchou, j'ai nommé Bomberman. J'espère que les nouvelles versions seront adaptées sur Amiga. A part ça, je vous souhaite à tous de très bonnes vacances, et pensez à nous faire de zolis dessins pour le concours.



LE DROIT DE REPONSE

Gerard, Le missionnaire

On m'accuse, chers lecteurs, d'exagérer en ce qui concerne les surnoms de ces tapettes. Aujourd'hui j'ai décidé, une fois pour toute, de vous prouver ma bonne foi. A votre avis qui est ce que j'ai choisi pour porter LE tee-shirt d'Amiga Concept ? Isabelle la plate ou Leyla les gros lolos ? Regardez la photo à la page 18 et vous me comprendrez. Quant à Sierra soccer & Arcade Pool, la vérité doit être révélée : LES ELEVES ONT TROUVE LEUR MAITRE.

LE TOP 10 REDACTEURS

1 - SIERRA SOCCER
2 - FLASH BACK
3 - GREAT COURTS II
4 - PROJECT X
5 - SKID MARKS
6 - VROOM
7 - FORMULA ONE
8 - DYNABLASTER
9 - BENEATH STEEL SKY
10 - EYE BEHOLDER II

TOP 10 LECTEURS

Bravo à Jeremie Morel (77) qui a gagné un jeu pour s'être rapproché le plus de ce top lecteur.

1 - FLASHBACK
2 - CANNON FODDER
3 - DUNE 2
4 - SKIDMARKS
5 - PROJECT - X
6 - SENSIBLE SOCCER
7 - PINBALL FANTAISIES
8 - SIERRA SOCCER
9 - THE SETTLERS
10 - SUPER FROG















UBI FAIT LE FORCING





Avec pas moins de 5 jeux prévus pour incessamment sous peu (la plupart ce mois-ci), on ne peut pas dire qu'Ubi Soft ne se donne pas à fond dans l'Amiga !

Deux des logiciels distribués sont édités par Oxford Softworks.

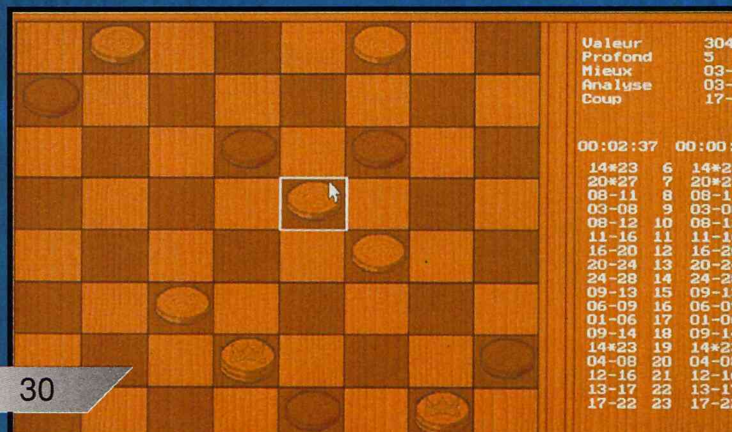
En entrée nous avons donc le droit à un jeu d'échec : THE COMPLETE CHESS SYSTEM (c'est peut-être un peu lourd pour une entrée, non ?). Ca m'a tout l'air d'être un jeu d'échec très complet (à défaut d'être splendide ?) ; vous disposerez entre autres de plus de 300000 ouvertures possibles ; des vues en 2D,3D. Le niveau de jeu de l'ordinateur est évalué à 2260 alors que celui d'un joueur moyen (dans un bon club !) est à 1800 ! Pour vous ouvrir l'appétit, Oxford nous propose également une compil', INTELLIGENT STRATEGY GAMES 10 qui, comme son nom l'indique, regroupe 10 jeux bien "prise de tête" (Backgammon, Bridge, Go, Gomoku...).

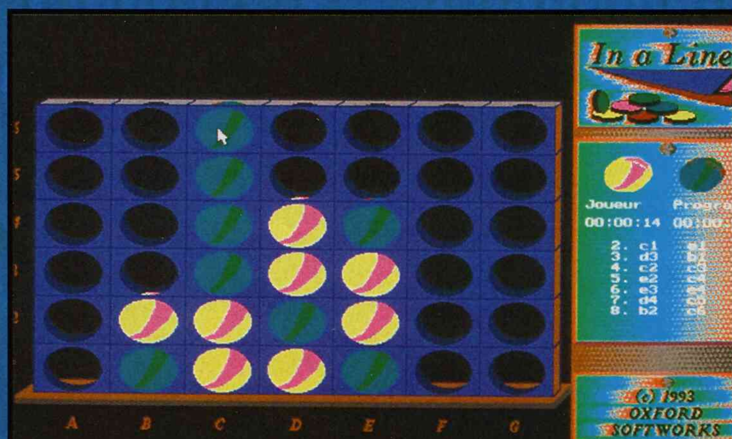
Ubi nous emmène, pour le plat de résistance, chez Impression, avec D-DAY (pourquoi les éditeurs n'utiliseraient pas le débarquement, comme ils le font avec la Coupe du Monde de Foot ?). Vous pourrez, au choix (encore heureux !), "jouer" les alliés et faire en sorte que le débarquement se passe pour le mieux, ou "jouer" les forces de l'Axe pour assurer l'avenir du Reich (?!?). Il y a même un mode 2 joueurs. DETROIT, le plus Impressionnant, vous met à la tête d'une firme automobile, qui se doit de grandir pour survivre. Il "suffit" donc de lancer de nouveaux modèles avec tout ce que cela implique (investissements, tests, campagnes pub'...) pour écraser la concurrence. Si tout se passe bien, après l'ouverture de nouvelles usines et succursales, vous deviendrez le N°1 !!!

Enfin, pour le dessert, Ubi nous sert un jeu de gestion de club de foot, édité par Software Business, CLUB FOOTBALL - THE MANAGER (PLAYER MANAGER va-t-il prendre un coup de vieux ?) où tout est apparemment possible : obtenir des transferts faramineux, découvrir de nouveaux talents, trouver les sponsors, faire en sorte que les médias et supporters suivent... pour ensuite assister aux performances de votre équipe !

Beau programme en perspective pour tous les possesseurs d'Amiga ! (seule la compil' est pour l'instant prévue pour CD 32, mais les autres ne sauraient tarder - cela n'engage que moi).







DISQUES DURS AMIGA 1200

Le premier disque dur interne 3"1/2 pour Amiga 1200



Plus fiable, et de 2 à 10 fois plus rapide qu'un disque dur 2"1/2 interne classique (selon le modèle du disque dur), notre kit vous permet d'obtenir les meilleures performances pour votre A1200. Laissant votre port PCMCIA libre, vous pourrez toujours connecter un lecteur CD-ROM ou autre. Contrairement aux modèles utilisant le bus PCMCIA, ce kit est entièrement compatible avec toutes les cartes accélératrices et extensions mémoire. Livré avec une notice de montage illustrée, il s'installe aisément. Livré avec 15 Mo de DP et d'images HAM-8, Hotline téléphonique gratuite.

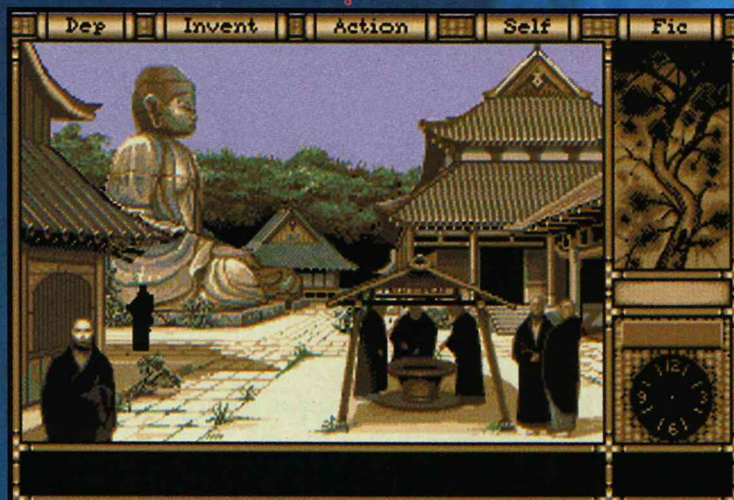
KIT DR-130 Mo	1890 F
KIT DR-170 Mo	1980 F
KIT DR-210 Mo	1990 F
KIT DR-260 Mo	2150 F
KIT DR-340 Mo	2690 F
KIT DR-428 Mo	2990 F

Le moins cher, et le plus performant des disques-durs pour votre Amiga 1200.

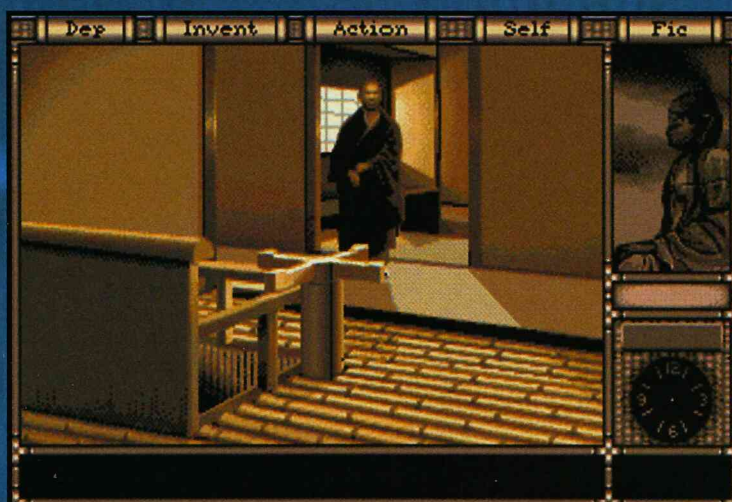
BAB MICRO CENTER
7, rue de Coursic BP 402 64104 BAYONNE CEDEX
Tél. : 59 59 39 65

SUKIYA





Nous avons reçu, en preview, les premiers Shotscreens du nouveau jeu de Lankhor. Ce jeu s'intitule Sukiya. En fait, c'est une suite du merveilleux jeu d'enquête Maupiti Island. Rappelez-vous, vous dirigiez le personnage de Jérôme Lange, le célèbre détective français. Cette fois-ci, ce n'est pas dans un manoir reculé, ou sur une île mystérieuse, mais dans un temple bouddhiste que notre détective va prouver ses capacités de perception et de déduction. Son ami Max et le maître monastique, Maître Sato, l'ont invité à passer un séjour paisible dans le temple. Mais le destin voulut qu'un meurtre se produise quelques temps après l'arrivée de Jérôme. Un chimiste, le professeur Camus, a été retrouvé assassiné dans son laboratoire. Sautant sur l'occasion, Jérôme Lange ne perd pas une seconde pour commencer cette enquête bien mystérieuse... Voilà pour l'histoire. Pour parler de la réalisation, je préfère attendre la version finale.

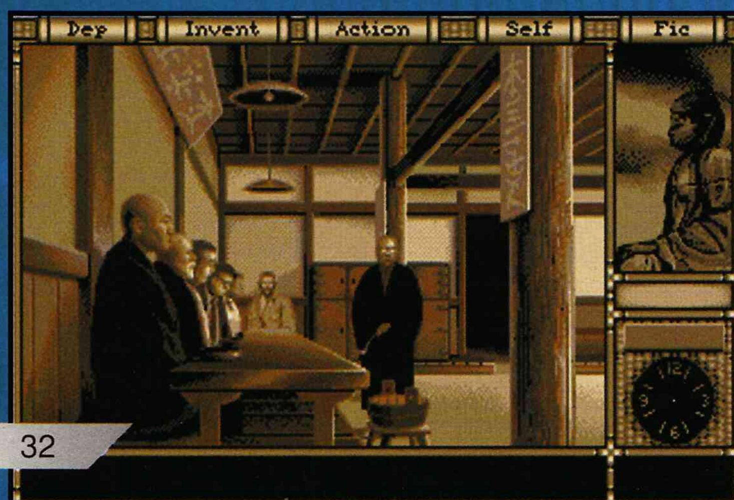


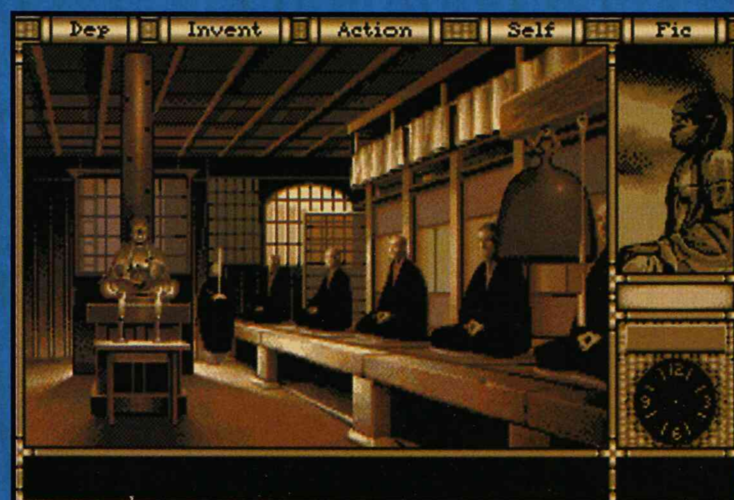
EDITEUR : LANKHOR

SORTIE : SEPTEMBRE

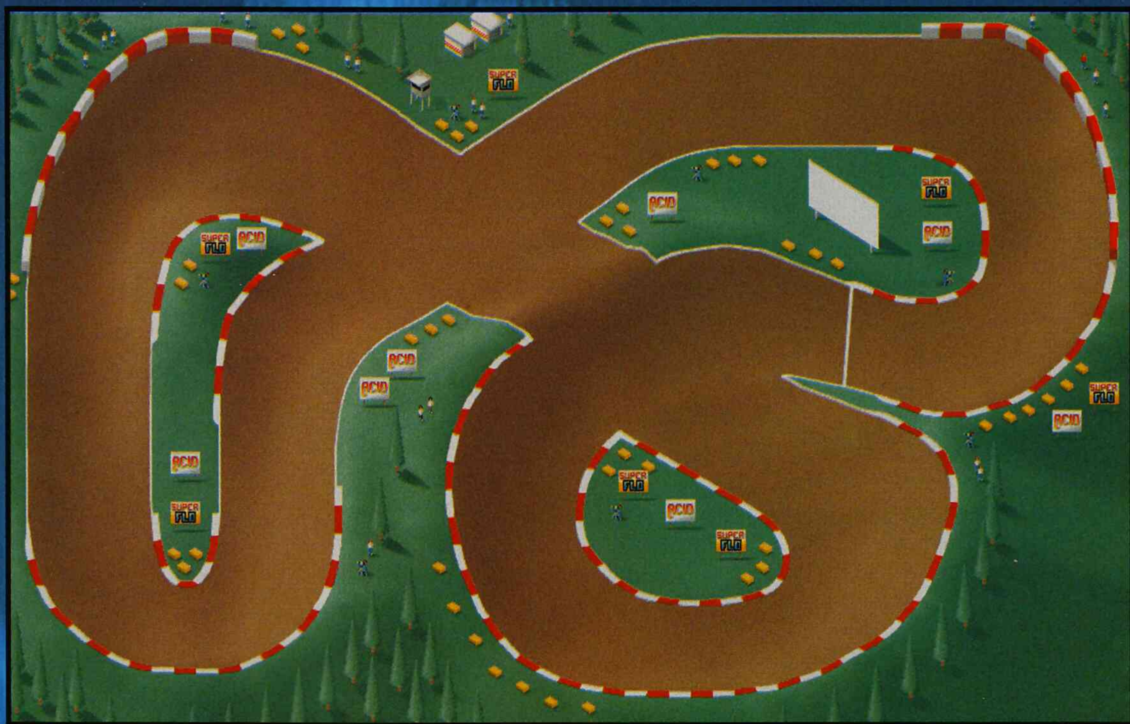








SKIDMARKS CD32



Le moins que l'on puisse dire, c'est que c'est beau. Ouahh !!! Les graphs sont de toute beauté. Le mapping est si net qu'on a l'impression d'être sur une vraie route. Les décors et les personnages qui illustrent ce dernier en jettent à donf. Espérons que la version finale soit aussi bien que l'aperçu que nous avons. En tout cas, c'est un jeu qui en balance et qui a un bel avenir devant lui. Je crois même que c'est le premier jeu en basic (sauf les DP) qui a été adapté à la CD32. A part ça tout va bien, les oiseaux chantent, ma grand-mère fait toujours du vélo, et mon chien vient d'avoir trois ans (mais, j'ai pas d'chien). J'aime toujours les glaces au chocolat, je veux toujours m'acheter un Amiga 4000 avec 5 68060, et la carte esclave, qui permet d'avoir pour esclave 5 PC. Alors imaginez cette machine contrôlant 5 PowerPC avec, en plus, les 5 68060 et 128 Mo de Ram et 5 disks durs de 2.4 gigas chacun. Hein ?! quoi ?! La preview de SKIDMARKS sur CD 32 ? Et bien, elle est superbe. C'est un jeu que je vous conseille d'acheter dès sa sortie. Réservez-le dès maintenant dans votre magasin spécialisé, car ça va se vendre comme des petits pains.

SORTIE : AOUT

EDITEUR : ACID SOFTWARE

PREMIER MAIL ORDER

		AM
A320 Airbus (USA)		249
Airbus A320 (Europe)		249
Aladdin	**A1200**	**199**
Alien Breed 2	A500/A1200	209
Alien 3		229
Amberstar		199
Arabian Knights		129
Arabian Knights	CD32	99
Arcade Pool		89
Armourgeddon 2		199
Assasin Special Edition	CD32	129
Assasin Special Edition		99
A Train		129
Apocalypse		**199**
Award Winners 2		229
B17 Flying Fortress (1 Meg)		219
Batman Returns		169
Battle Chess	CD32	219
Battle Isle '93		249
Battle Isle 2	**A1200**	**229**
Battle of Britain		149
Battletoads		139
Beneath A Steel Sky		**229**
Beneath A Steel Sky	CD32	199
Benefactor		199
Big Sea		199
Birds of Prey		149
Body Blows		129
Body Blows Galactic		159
Body Blows/Superfrog/Overdrive	CD32	199
Breach II		249
Brutal Sports Football	A500/CD32	159
Caesar/Cohort 2	CD32	249
Caesar Deluxe		249
Campaign 2		229
Cannon Fodder		**229**
Captive 2 Liberation	A500/CD32	229
Castles 2	A500/CD32	219
Championship Manager - Definitive		179
Championship Manager End of Season Data Disk		129
Championship Manager 93		199
Championship Manager '94 Season Disk		89
Chaos Engine	**A500/CD32**	**149**
Civilisation (1 Meg)	A500/A1200	219
Combat Classics 2		179
Combat Air Patrol		199
Crash Dummies		179
Cruise For A Corpse		149
Dangerous Streets	CD32	219
Darkmere		**229**
Deep Core	CD32	199

		AM
Demomaniac		179
Desert Strike		179
Detroit		249
Dogfight		**199**
Dreamweb		229
Dune		129
Dune 2		199
Dynablaster		199
Elfmania	A500/A1200	199
Elite 2 (Frontier)		**249**
Elite 2 (Frontier)	CD32	199
Empire Soccer 1994		**199**
Excellent Games		249
Eye of the Beholder 1 ou 2		129
F1		159
F17 Challenge/Project X	CD32	199
F117A Nighthawk Stealthfighter		199
Fantastic Worlds		229
Fifa International Soccer		**199**
Fire Force	CD32	269
First Samurai		99
First Samurai & Mega Lo-Mania		199
Flashback		189
Flight of the Intruder		89
Flight Simulator 2		**229**
Flight Sim 2 Scenery Collection A		269
Flight Sim 2 Scenery Collection B		269
F Sim 2 Great Britain Scenery		269
F Sim 2 Japan ou Hawaii Scenery		139
F Sim 2 Western European Tour		139
Formula One Grand Prix		219
Fury of the Furries	CD32	219
Genesia		199
Global Effect	CD32	199
Goal		159
Goblins 3		249
Graham Gooch Cricket		199
Gunship 2000	CD32	209
Gunship 2000 (1 Meg)		189
Harpoon 1.21		129
Heimdall 2	A500/A1200	229
Heroquest 2- Legacy of Sorasil (CD32 AUSSI)		199
Hill Street Blues	A500/CD32	129
Hired Guns		**209**
History Line (1914-1918)		199
Indy Jones - Atlantis Adv (1 Meg)		199
Indiana Jones - Last Crusade		149
Inferno	CD32	199
International Manager-World Cup Edition		179
International Open Golf Championship		179
International Rugby Challenge		189

		AM
Ishar 2	A500/A1200	229
Ishar 3		229
James Pond 3	A1200/CD32	219
Jimmy Connors-Great Courts 2		89
Jimmy White's Snooker		129
Jurassic Park	A1200/CD32	179
K240 -Utopia 2		219
Kick Off + Extra Time		69
Kick Off 3		**169**
Kick Off 3	**A1200/CD32**	**199**
Kings Quest 1 ou 2 ou 3		129
Kings Quest 6	A500/A1200	229
Knights of the Sky		129
Labyrinth of Time	CD32	229
Lamborghini-American Challenge		179
Laser Squad		129
Leisure Suit Larry 1 ou 2		129
Leisure Suit Larry 3		149
Lemmings 1	CD32	199
Lemmings 2 (The Tribes)		199
Lemmings Oh No Not More		249
Links - The Challenge of Golf		149
Lords of Power		249
Lost Eden	**CD32**	**269**
Lost Vikings	CD32	199
Lotus Turbo Trilogy	A500/CD32	219
Lure of the Temptress		129
Manchester United Premier League Champs		**219**
Manchester United Premier League Champs	**CD32**	**199**
Microcosm	**CD32**	**319**
Micro Machines		199
Moonwalker		79
Mortal Kombat		209
Mr Nutz		199
Naughty Ones		199
Nigel Mansell World Championship		179
Nigel Mansell World Champ	CD32	219
No Second Prize	A500/CD32	149
Oscar		199
Out to Lunch	A1200	179
Perihelion		199
Pinball Dreams & Fantasies		**249**
Pinball Fantasies	A1200/CD32	199
Pinball Magic		89
Pinkie	(A1200 AUSSI)	179
Pirates Gold	CD32	199
Police Quest 1/2/3		129
Populous & Promised Lands		129
Powermonger + WW1 Data Disk		149
Premier Manager 2		129

		AM
Prince of Persia		89
Psycho Killer	CD32	249
Puggsy		219
Quest For Glory 1 ou 2		149
Qwak/Alien Breed S.E	CD32	199
Reach for the Skies		219
Rise of the Robots	**A500**	**269**
Rise of the Robots	**A1200**	**279**
Rise of the Robots	**CD32**	**229**
Ruff n Tumble		179
Rugby League Coach		199
Ryder Cup	A1200/CD32	199
Sabre Team (Enhanced)	A1200/CD32	129
Second Samurai	A500/A1200	199
Secret of Monkey Island (1 Meg)		**129**
Secret of Monkey Island 2		249
Seek N Destroy	A500/CD32	199
Sensible Soccer 1.1 (92/93)		159
Sensible Soccer International World Cup		**139**
Sensible World of Soccer		199
Settlers		**229**
Shadoworlds		129
Sierra Soccer-World Cup Edition		169
Sim City 2000		**199**
Sim City Deluxe		249
Sim City + Populous		199
Sim City/Lemmings		219
Simon The Sorcerer	A500/A1200	249
Skidmarks		**179**
Slicks		129
Soccer Kid	**A500/A1200**	**99**
Soccer Kid	CD32	199
Space Legends		229
Space Quest 1		149
Space Quest 2		119
Speedball 2		89
StarTrek 25th Anniversary	A1200	219
Streetfighter 2		129
Striker		89
Striker	CD32	199
SUB		199
Superfrog/Arcade Pool	CD32	169
Super Methane Brothers		199
Super Methane Brothers	CD32	249
Syndicate		199
Tactical Manager-Anglais Ou Italien Ou Ecossais		199
TFX.	A1200/CD32	249
The Blue And The Gray		249
Theme Park	**A500/A1200**	**229**
The Greatest		199

		AM
Their Finest Hour		129
Tornado		249
Tornado	A1200	229
Total Carnage	A500/A1200	199
Tracon 2		159
Traps + Treasures	CD32	149
Trolls	A500/A1200	99
Trolls	CD32	199
Turrican 3	A500/CD32	189
UFO		**249**
Ultimate Body Blows	CD32	199
Ultimate Pinball Quest		199
Utopia		89
Wembley Rugby League	A500/600/A1200	179
Wembley International Soccer	CD32	199
Wembley International Soccer	A1200	179
Wing Commander		129
World Class Rugby (5 Nations)		129
World Cup USA 1994		**179**
Worlds of Legends		149
Zool	**CD32**	**199**
Zool	A500/A1200	99
Zool 2	CD32	199
Zool 2	A1200	179
Zool 2	A500	129

JOYSTICKS

CHEETAH BUG	119
FREEWHEEL DIGITAL STEERING WHEEL	249
GRAVIS ADVANCED SWITCH	249
GRAVIS GAME PAD	179
QUICKJOY TOPSTAR SV127	199
QUICKJOY JETFIGHTER SV126	129
WICO 'Q' STICK	69
SUNCOM SLIK STICK	79
SUNCOM TAC 2	99

DISQUETTES 3.5"

	TDK/VERBATIM EN BOITE		PRECISION EN BOITE		SANS MARQUE SANS BOITE	
	BAS-DD	HAUT-DD	BAS-DD	HAUT-DD	BAS-DD	HAUT-DD
	BAS-DD	HAUT-HD	BAS-DD	HAUT-HD	BAS-DD	HAUT-HD
10 x	69	99	59	69	49	55
20 x	129	179	109	129	89	99
50 x	299	409	249	299	209	239

NOM
PRENOM
ADDRESSE
C POSTAL
VILLE
TEL
CARTE DE CREDIT
CARTE BLEUE
MASTERCARD
VISA
NUMERO DE CARTE INTERNATIONALE
DATE D'EXPIRATION /

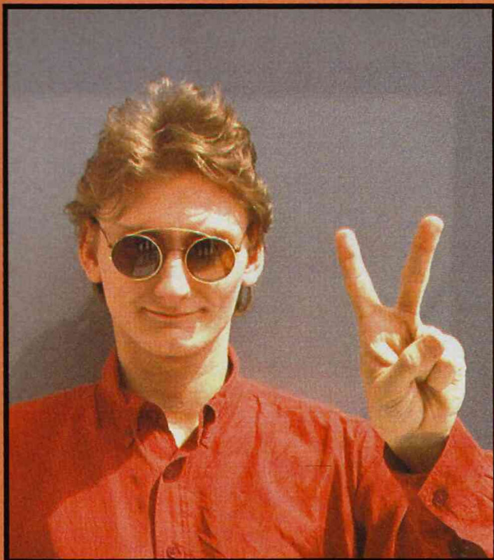
BON DE COMMANDE

FRAIS DE PORT, CONDITIONNEMENT ET TVA INCLUS!

POUR COMMANDES TELEPHONIQUES
APPELEZ 19.44.268.271.172
LUND-VEND 10H00 A 20H00,
SAMEDI ET DIMANCHE 11 H00 A 17H00
POUR COMMANDES PAR FAX 19.44.268.271.173

ENVOYEZ A:
PREMIER MAIL ORDER
DEPT. AMCON6, 9-10 THE CAPRICORN CENTRE,
CRANES FARM ROAD, BASILDON, ESSEX SS14 3JJ, ANGLETERRE

TITRES
PRIX-FFrs
TOTAL
CI-JOINT CHEQUE BANCAIRE NO.
A L'ORDRE DE: "PREMIER MAIL ORDER"



un minimum d'investissement au départ (entre 5000 F et 7000 F) pour avoir une bonne configuration. Et puis pour répondre à la question précédente, sache qu'il y a plus de jeux qui sortent sur PC que sur Amiga.
Jérôme : Oui mais si on fait le total des jeux, il y en a plus sur Amiga. En plus l'amiga propose un panel de jeux plus diversifié.
Abrial : Ok, mais si tu veux de la simulation faut pas rester sur Amiga.

Alex : Pensez-vous que l'Amiga ait les capacités de suivre le PC au niveau des simulateurs et des jeux d'aventure ?

Imré : Bien sûr ! Mais au niveau des simulateurs ça va être plus dur car il y a un vrai manque.
Alex : Je vais vous demander de conclure pour ce chapitre jeux.
Abrial : Je tiens à dire que les programmeurs n'ont rien sorti d'exceptionnel sur Amiga depuis qu'il existe, à part quelques jeux qui sont sortis du lot.
Jérôme : Moi je dirais qu'au niveau rapport qualité/prix, des deux machines, les jeux Amiga sont plus intéressants.
Eric : Je pense quant à moi que tout dépend de la catégorie de jeu à laquelle on veut jouer.
Alex : Sur laquelle des deux machines vais-je trouver les utilitaires les plus simples et les plus performants ?
Imré : C'est vrai qu'au niveau bureautique l'Amiga a un retard, surtout en ce qui concerne les tableurs. En revanche, les traitements de texte se défendent très bien. Je pense notamment à Final Copy. Nous avons aussi de très bonne bases de données comme Super Base 4.
Abrial : Sur PC tu trouveras que des packs office. Par exemple, tu as le pack Borland à moins de 3000 francs avec un traitement de texte, un tableur et une base de données.
Eric : Sur Amiga, on peut trouver la même chose mais c'est beaucoup plus chiatique.
Jérôme : Non, car à mon avis, final copy se rapproche de Word.

Alex : Au niveau du dessin...

Abrial : Pour ce qui est du dessin, là j'avoue que je suis pro-Amiga car j'ai beaucoup utilisé Deluxe Paint.
Imré : Il faut savoir que Deluxe Paint 4 sur un 1200 est utilisé par beaucoup d'éditeurs pour la conception de leurs jeux.
Abrial : C'est vrai que même sur PC, ils dessinent leurs sprites avec un Amiga.
Alex : Et pour ce qui est de la PAO ?
Jérôme : Nous attendons avec impatience la sortie de Page Stream 3 qui va révolutionner le monde de la PAO.
Imré : J'ai vu une démonstration de ce logiciel et je peux vous dire qu'il est à 200 % au dessus de X-Press, le logiciel référence disponible sur Mac et PC.
Abrial : Pour moi, la PAO c'est le Mac.

Alex : Je vais vous demander de conclure sur les utilitaires.

Imré : Le vrai problème c'est celui du budget. Si tu as 200 000 francs, achète un PC, alors qu'avec 10 000 francs tu peux avoir une gamme complète d'utilitaires sur Amiga.

Alex : Au niveau du son ?

Abrial : Depuis le 500 l'Amiga était le leader au niveau musique, à l'époque j'avais un Atari ST et je bavais devant le son de l'Amiga. Depuis que j'ai mon PC avec une carte Sound Blaster, je vois que l'Amiga est complètement dépassé.
Jérôme : Moi j'attends qu'on me le prouve. Jusqu'à présent, je n'ai jamais vu un jeu PC avec un son supérieur à l'Amiga.

Alex : Passons maintenant à un chapitre qui va, je pense, vous rendre encore un peu plus virulents, à savoir les graphismes.

Jérôme : Je tiens à dire que la définition du VGA et du SVGA est une vrai merde. Ce sont de gros pixels, c'est imprécis, ce n'est pas fin, c'est baveux. Bref, c'est une grosse merde.
Eric : Non, regarde les jeux comme Strike Commander.
Imré : C'est bien ce que l'on dit, c'est de la merde.

Alex : Je crois qu'il va être difficile de vous entendre sur ce sujet alors parlez-moi un peu de l'animation.

Imré : Si on compare à armes égales un 486 DX2 66 et l'Amiga 4000, le PC est dépassé. Si on prend des animations PC et qu'on les fait tourner sur 4000, elles tournent deux à trois fois plus rapidement.
Eric : Mouais, cela dépend de la configuration du PC.
Imré : Et bien comparons à configurations égales, par exemple 6 mégas.
Eric : D'accord, mais maintenant des cartes permettant par exemple de filmer un vidéo clip sur ton disque dur sont disponibles sur PC.
Jérôme : Ca fait belle lurette que ça existe sur Amiga.
Imré : Et puis combien valent-elles tes cartes ? 10000 ? 20000 ?
Eric : 50000 !
Imré : Alors ne comparons pas les choses qui ne sont pas comparables.
Eric : Oh, un DX2 66 tu en as un pour 8000 francs.
Imré : Oui mais ...

Alex : STOP !!! Parlez-moi un peu de l'architecture Amiga et de son environnement.



Imré : Windows contre Workbench.

Abrial : Non, Windows est un environnement fait pour les débutants. Tous les PCistes utilisent DOS.

Imré : Vous utilisez le DOS qui date de l'Apple 79.

Abrial : Bien sûr, mais il a évolué. Et puis c'est le système sur PC et on le gardera tant que le PC existera.

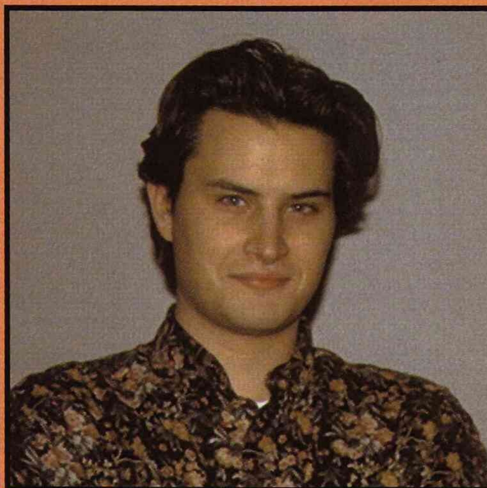
Imré : Et puis on pourrait parler de la programmation sur PC qui est un vrai casse-tête alors qu'elle est d'une facilité déconcertante sur Amiga. Tous les programmeurs qui connaissent les deux machines le diront.

Abrial : Moi je me souviens qu'a l'époque du 500 il y avait un débat entre l'Atari et le 500 à ce propos, et l'Amiga était vraiment mal barré.

Imré : Oui, quoique ce n'est pas le débat d'aujourd'hui. Il n'y a qu'à voir les démos sur Amiga pour comprendre qu'il est beaucoup plus facile d'optimiser une démo sur notre machine que sur la vôtre. Vous avez des démos sur Amiga qui font penser à des clips vidéo. Je crois qu'au niveau des démos, l'Amiga est indétrônable.

Abrial : Maintenant on a des démos sur PC qui prennent 4 mégas sur le disque dur et qui sont époustouflantes.

Jérôme : Les démos qui sortent sur Amiga sont principalement conçues pour le 500 et sont déjà nettement supérieures aux démos sur PC. Et déjà, de plus en plus de démos pour le 1200 arrivent et là, je peux vous dire qu'elles ne souffrent même pas la comparaison.



Alex : Nous allons passer à la conclusion générale. Pour cela je vais demander aux deux parties de donner deux points forts et deux points faibles des deux machines.

Les PCistes : L'un des points fort du PC, c'est son standard, que ce soit au niveau des cartes, du prix qui a bien baissé et des configurations. Une autre de ses forces vient de l'évolution technologique des softs. Bref l'avenir sourit au PC.

Le point faible, c'est son manque de compatibilité avec les anciens standards. Et puis peut-être aussi son prix.

Sinon ce que nous trouvons réussi sur Amiga, c'est la musique, l'image, le concept visuel. Mais l'un de ses gros points faibles c'est son standard, c'est une machine qui n'a jamais su s'imposer.

Les Amigaphiles : Nous ce que nous aimons sur PC, c'est la qualité des progiciels, de la bureautique. L'une de ses grandes chances, c'est d'avoir la ferveur des éditeurs.

Parmi ses nombreux points faibles, nous citerons son prix et le VGA que nous trouvons vraiment hideux.

La grande force de l'Amiga, c'est son incroyable rapport qualité/prix. Et puis, bien sûr, il y a son architecture. Ce qui est regrettable c'est que le disque dur ne soit pas en standard et qu'il n'y ait pas assez de bons logiciels de bureautique.

Alex : En conclusion.

Eric : Je passerai sur Amiga quand on verra un 4000 en 16 millions de couleurs.

Imré : Si les PCistes connaissaient les performances du 1200 et si les éditeurs voulaient bien enfin réaliser des logiciels à sa hauteur, et bien il y aurait beaucoup plus de monde sur cette machine.

Jérôme : Attendons de voir ce que l'avenir nous réserve.

Abrial : Si vous avez un budget de 5000 francs et que vous voulez faire du jeu, à la limite un Amiga peut se conçevoir. Par contre, si vous avez un bon budget, c'est le PC qui s'impose.

Imré : Je crois qu'il est aussi important de dire que l'une des caractéristiques uniques de l'amiga, c'est la passion de ses fans. On ne trouvera jamais ça chez les PCistes.

Interview réalisé par Alexandre BEL

GAGNEZ UN AMIGA 4000

En jouant sur MINITEL

36 15 SPIDER

TEAM 17



TYPE :	Arcade / Combat
DISQUETTES :	1 CD
CONFIGURATION :	CD32
INSTALL DD :	NON
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE :	JOYPAD
JOUEURS MAXI :	8



GRAPHISME	96
ANIMATION	73
MUSIQUE	81
BRUITAGE	80
PRISE EN MAIN	88
DIFFICULTE	93
DUREE DE VIE	92

MANIABILITE	68
CONVIVIALITE	94
ORIGINALITE	85

Intérêt sur 1200	---
Chargement	EXCELLENT

91%

GOOD & BAD

- ▲ - Qualité de personnages
- ▲ - Décors et graph' somptueux
- ▼ - La maniabilité
- ▼ - Sur CD32, peux mieux faire

A 500	A 2000
A 500+	A 3000
A 600	A 4000
A 1200	CD 32

Cote de popularité

CYRIL	7
FRANCK	9
FABINNOU	8
LEYLA	7
FABIEN	8

MOY = 7,8

ULTIMATE BODY BLOWS



Team 17, nous présente aujourd'hui sa nouvelle variante de Body Blows. Mais cette fois-ci sur console CD-32. Après de nombreux échecs (Chambers of Shaolin, Street Fighter, Full Contact, Street Fighter 2, Mortal Kombat et ne parlons même pas de Dangerous Street sur CD...) l'Amiga commençait à désespérer. Mais Team 17, après leur échec avec Full Contact (parfaitement réalisé, mais d'une injouabilité sans limite), nous a sorti Body Blows. Un jeu de baston à la Street Fighter.



JADIS...

Un peu d'histoire : dans Body Blows, huit guerriers à choisir, et qui se cassent la gueule mutuellement pour qu'il n'en reste plus qu'un. Pour être plus précis, il y avait : Nik, un chef de bande ; Danny, un autre chef de bande ; Maria, une espagnole ; Ninja, un... ninja ; Kossak, un soviétique ; Dug, un lutteur ; Mike, un corporate ; Junior, un black boxeur ; Lorey, un moine bouddhiste et Yitu un combattant très rapide. Le jeu en lui même était de très bonne facture. Mais Team 17 ne s'est pas arrêté là, et quelques temps après, Body Blows Galactic est sorti. Cette fois-ci, d'autres personnages étaient disponibles : Inferno, un homme flamme ; Warra un homme glace ; Tekno, un droïde de combat ; Kai-ti, une asiatique guerrière ; Lazer, un mec du futur ; Dragon, un lézard catcheur ; Puppet, un robot articulé ; Phantom, un spectre ; Dino, un dinosaure et Azona, une gonzesse avec un hoverskate. Junior et Danny étaient aussi disponibles en version futuriste. Donc, un espèce de Data Disk. Sans oublier les nouveaux décors... Ultimate est un peu comme Lotus Trilogie de Gremlin, c'est un mélange avec un peu de nouveauté.





AVIS

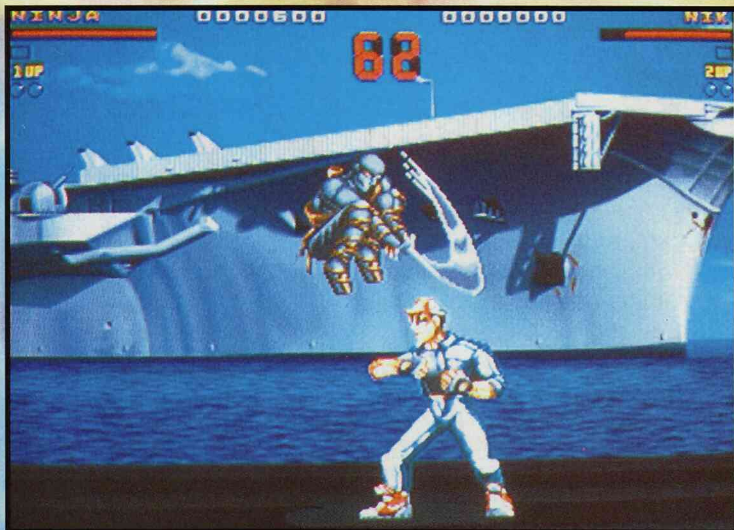


Enfin un jeu-défouloir digne de la CD 32. Après les maxi-daubes sentant le réchauffé ou pire, créées uniquement pour notre console (non, je ne nommerai pas D.......s S....t), TEAM 17 nous rassure : il est possible de faire de bons jeux sur ce support ! Haut en couleurs, des sons et des musiques de qualité, une animation qui décoiffe, Ultimate B.B m'a étonné. Si vous enclenchez le mode turbo2, il va en plus vous en foutre plein la gueule... je parle de l'ordinateur : non, pas le nez !

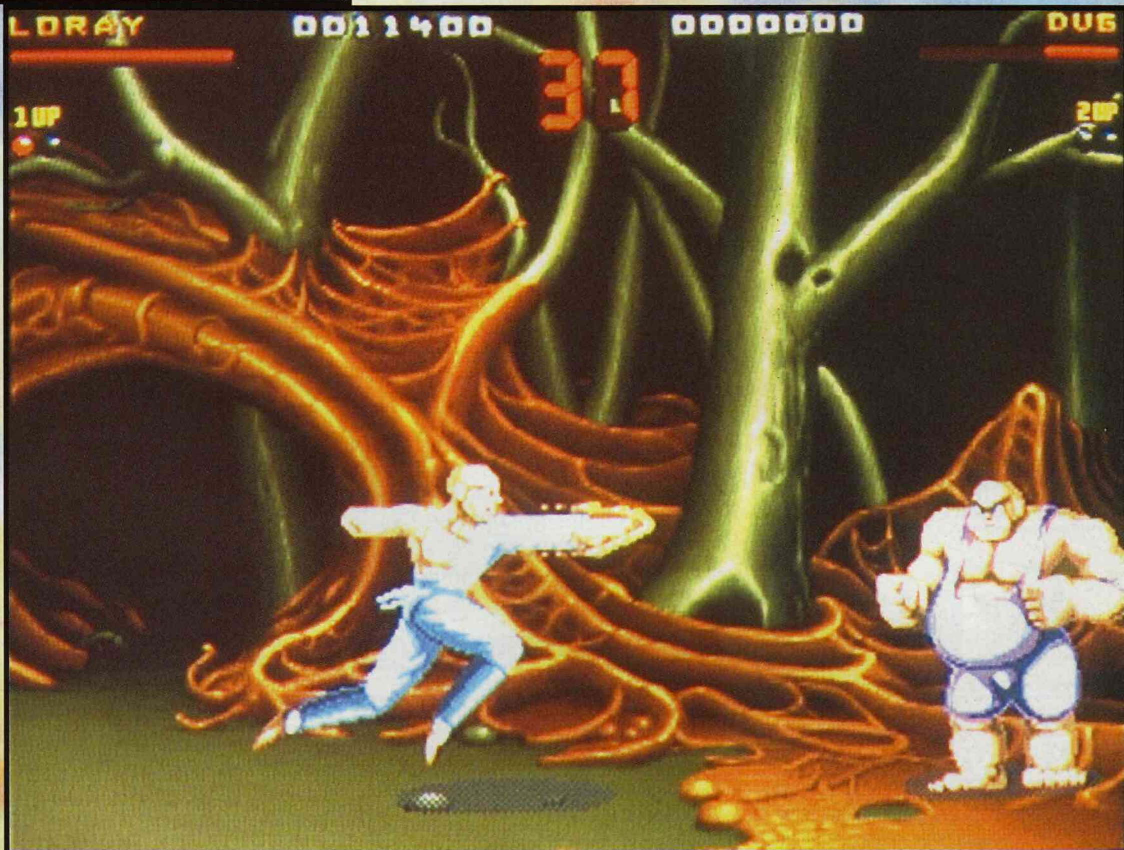
FABIEN

MAINTENANT...

Dans Ultimate Body Blows,



tout ce petit monde se retrouve donc dans des décors superbes, avec un nouvel arrivant : Max, un athlète parfait qui fait office de boss de fin de niveau, un véritable tueur. Il y avait sur le précurseur de Ultimate un défaut majeur : en mode deux joueurs, on pouvait sélectionner tous les combattants, mais lorsque l'on voulait jouer tout seul contre l'ordinateur, on ne pouvait choisir que 4 guerriers (Lorey, Junior, Nik et Danny). Dans cette nouvelle variante on peut tous les sélectionner, sauf Max, le boss...



REALISATION

Les graphismes sont somptueux, les décors sont fabuleusement bien réalisés, aussi bien faits que divers, le tout bien évidemment en 256 couleurs bien choisies, ce qui est rare. Des voix digitalisées accompagnent une musique bien rythmée. Des bruitages potables, mais ça vaut pas la peine de s'éterniser dessus. Les options ne manquent pas : on peut bien sûr jouer à deux, par équipes ou en forme de tournoi (quatre à huit joueurs). On peut jouer avec un joypad ou joystick. Les matchs durent de 60 à 90 secondes (au choix). Le nombre de matchs, un seul ou trois matchs gagnants. Un mode "Turbo" est inclus, trois styles de vitesse, un peu trop speed mais jouable. Des instructions pour le maniement du joypad ou du joystick sont à votre disposition. Ainsi qu'une brève, mais complète, présentation des personnages ; leurs origines, leurs activités, leurs coups favoris et leurs pouvoirs. L'animation est tout de même négligée, les personnages ont l'air de vrais lourdauds, et quand ils retombent, ils font vibrer le sol. Mais cela n'entâche pas l'intérêt du jeu.

L'AVIS

Ultimate Body Blows, est LE jeu de combat à posséder sur sa console CD-32. Pour le moment il n'y en a pas d'autres à sa hauteur. Pas de changement excessif par rapport à la version A 500 ou 1200, mais à défaut d'un Mortal Kombat, ou d'un Street Fighter 2 rema-nié, Ultimate nous réserve de bonnes parties en perspective, et fera office de bon défouloir.

LAURENT



AVIS

Dans la continuité de Body blows, Body Blows Galactic, puis la version AGA, il est tout à fait normal qu'une version CD32 sorte. Et vous ne serez pas déçus par celle-ci. En effet, elle regroupe les deux jeux précédemment cités ; mais en plus, gère mieux le mode AGA de la console. Les musiques sont superbes. La vitesse est impressionnante. Dommage tout de même que les coups ne soient pas plus facilement accessibles. C'est largement plus facile que Street Fighter 2, mais cela reste malgré tout son point faible. A part ce petit défaut, ce Beat'em all, reste quand même un hit.

FRANCK





TEST

BODY BLOWS

TEAM 17



TYPE :	BEATEM UP
DISQUETTES :	3
CONFIGURATION :	1Mo
INSTALL DD :	NON
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE :	JOYSTICK
JOUEURS MAXI :	2 à 8



GRAPHISME	82
ANIMATION	75
MUSIQUE	77
BRUITAGE	84
PRISE EN MAIN	88
DIFFICULTE	80
DUREE DE VIE	81

MANIABILITE	85
ORIGINALITE	72
SENSATION	84

Intérêt sur 1200	81%
Chargement	MOYEN

81%

G&OD B&F

- Les bruitages sont vraiment pas mal
- A deux, c'est l'éclate

- La musique est vraiment BOF
- L'animation est mal faite
- Système "grille-pain"

A 500	A 2000
A 500+	A 3000
A 600	A 4000
A 1200	CD 32

Cote de popularité

FABINNOU	5
FRANCK	7
JEROME	7
LAURENT	7
FABIEN	6

MOY = 6,4



Voici qu'après Body Blows, Body Blows Galactic, et Ultimate Body Blows (sur CD32), Team 17 nous repropose Body Blows (l'original), mais cette fois-ci en version budget. Et oui, vous qui connaissez déjà tous ce jeu, et qui l'appréciez, vous pouvez maintenant le trouver à 125 frs... Si si, j'vous assure ! Franchement, c'est pas cher, surtout quand on compare la qualité de ce beat'em up à certains autres du même genre (dont je ne citerais pas les noms d'ailleurs...).

Pour ceux qui - s'ils existent - ne connaissent pas encore ce jeu (vous là... oui, vous ! Suivez bien ce que je vais vous dire...), Body Blows est un jeu de baston violent (comme la plupart des jeux de baston...) dans lequel vous pouvez choisir entre dix personnages, et où vous pouvez jouer tout seul (contre le computer) ou à deux... logique non ?!

Ces dix "gentils" combattants se nomment Dan, Nik, Lo-ray, Yitu, Maria, Dug, Kossak, Ninja et Mike. Je ne vous dis pas quelles sont les caractéristiques de chacun, pour que vous les découvriez vous-même en achetant ce logiciel... qui en vaut la peine d'ailleurs... Pas grand chose de plus que dans l'ancien Body Blows, à part qu'avant, on ne pouvait choisir qu'entre quatre personnages, alors que maintenant, on en a dix (ben alors, on suit pas ?!) ; sauf si vous jouez en mode arcade (à choisir dans les options) qui lui ne diffère vraiment en rien par rapport à la version précédente. On peut toujours choisir la durée des rounds (60, 90 secondes, ou arrêt total du chronomètre) qui sont au nombre de 1 ou 3. L'option Arcade skill vous permet de modifier le niveau de difficulté des ennemis contrôlés par l'ordinateur, dans le jeu "Arcade" à un joueur. Comme vous avez pu le constater, y'a toujours les mêmes trucs... Et ben voui, c'est normal, y'a qu'le prix qui change ! Après tout c'est une version budget oui ou non ?...

LEYLA



AVIS

Sympa cette nouvelle version de Body Blows. Et pas chère ! aucun changement mais pas chère. En plus, on va pouvoir se défouler avec tous les personnages. Un tout nouveau mode d'arcade est sélectionnable. Ninja, Kossak et tous les autres seront disponibles pour vous. Un bon jeu de baston pour 125 balles, ça vaut vraiment le coup.

LAURENT







AVIS

Ouais... sympathique, surtout pour le prix de cette version. 125frs, c'est vraiment abordable. Vous vous rendez compte, le prix d'un CD ou d'un film ; enfin un prix raisonnable ! Le jeu, bien sûr, reste identique à la version originale ; sauf au niveau du choix des personnages, puisqu'ils sont tous accessibles. Le seul véritable défaut ce sont les changements de disks qui vous feraient baffer votre computer.

FABIEN



STRIKER



Cyril - Eh Fabinou, t'as rien à faire là ?
Fabinou - Ben pourquoi ?
Cyril - Ouais, y'a STRIKER CD32 qu'est arrivé !
Fabinou - Oh canon !
Cyril - Viens on s'fait une partie.
Fabinou - Oh, j'vais te laminer ta face !
Un ange passe...
Cyril - Franchement pas terrible la digit en intro, hein ?
Fabinou - Allez, vas-y, choisis ton équipe.
Cyril - Tu m'excuses, mais j'prends la France.
Fabinou - M'en fous, moi je prends l'Allemagne.
Un ange repasse...
Cyril - Oh là ! C'est speed !
Fabinou - Vas-y, t'emballes pas... où tu l'as mis l'ballon ?
Cyril - Je l'ai là !
Fabinou - Ben non, regarde, c'est moi qui l'ai maintenant !
Cyril - T'es bigleu, t'as la vue qui



foire. Tu vois pas qu'elle est...dans mes... tes... mes... pattes.
Fabinou - Mates-moi ce tacle. Attention... j'vais shooter... je shoot... oh, dommage !
Cyril - Qu'est-ce tu crois, il est bon mon gardien !
Fabinou - Récupération... je vais reshooter... je reshoot ! Encore dommage !
Cyril - T'as pas d'bol aujourd'hui. Oh là ! Dégagement loin devant...



reprise de volée... dommage ! Eh, mais il est balaise ton goal.
Fabinou - Bah... j'l'ai pas contrôlé pourtant !
Cyril - Tu sais quoi ? j'crois qu'ils ont oublié l'option but dans le jeu. C'est vrai quoi, le gardien stoppe



la balle à chaque fois !
Fabinou - Oh la méchante faute... Penalty ! C'est comme dans SIERRA SOCCER. Celui là, j'vais t'le coller au fond des cages.
Cyril - T'es frappé du crâne toi ! T'as de l'avenir ! Tu prends mon goal pour une passoire ?
Fabinou - BUT !!! Oh qu'il est beau ! Eh, Cyril, franchement, il

AVIS

Ce mois-ci est apparemment le mois du foot. Après SIERRA SOCCER, voici STRIKER qui est très en dessous du premier. Il est trop rapide, carrément injouable. Il faut presque coller son adversaire pour le tacler. Mais à quoi ça sert d'acheter une CD32 si on trouve mieux sur micro ?

DAVID

est beau, non ?
Cyril - Bof, y'a aucun mérite, c'est sur péno ! Allez, on repart. Tout seul, hop... hop... et hop... FAUTE !
Fabinou - Eh vas-y pine d'huitre, j't'ai à peine touché !
Cyril - Ouais bah... péno quand même.
Fabinou - Tu crois marquer là ? Faut pas prendre tes rêves pour des réalités...
Cyril - Et voilà, en finesse ! T'as rien vu là ?
Fabinou - Bah, c'est le même que l'mien.
Cyril - Ah ben... ouais !
Fabinou - Oh c'est lourd ! A part les pénos, on marque jamais. Moi j'laisse tomber.
Cyril - D'façon, c'est fini. Match nul, mais vraiment nul ! Alors, t'en penses quoi Fabinou ?
Fabinou - Si on y voyait plus clair dans le jeu, on aurait peut-être pu y comprendre quelque chose. Moi, un jeu comme ça, j'consomme avec modération.
Cyril - J'suis bien d'accord. C'est vrai que le jeu est complétement foutoir. Tiens, j'vais t'dire, STRIKER ressemble plus à du hockey sur glace qu' à du foot. Les joueurs glissent constamment en essayant de choper le ballon.
Fabinou - Tu rigoles, c'est BRUTAL SPORT FOOTBALL version rapide ! C'est le bordel complet, les joueurs contrôlables changent tout le temps. Résultat : on sait jamais lequel diriger.
Cyril - Le plus délire, c'est la doc. Tiens, extrait : "Les dribbles faits

AVIS

Oh le massacre ! Me faire ça à moi !... Après avoir testé le superbe jeu de football qu'ici tout le monde apprécie (IL les rend tous dingues...), j'ai nommé SIERRA SOCCER, on me fait essayer STRIKER sur CD32. C'est une immondice !... Ambiance nulle, très très peu de bruitages, jouabilité à revoir, graphismes pas terribles, le seul truc qu'est potable, c'est qu'on a plus de choix d'équipes que dans "mon" SIERRA SOCCER. Voilà, c'est tout.

LEYLA

de l'avant se traduisent par moins de fautes". Bref, elle est à la hauteur du soft !
Fabinou - Allez largues-moi ce jeu, on va retourner s'éclater sur SIERRA SOCCER.
Cyril - Oh oui, c'est quand même aut'chose !

CYRIL ET FABINOU

GREMLIN

TYPE :	FOOTBALL
DISQUETTES :	1 CD
CONFIGURATION :	CD32
INSTALL DD :	NON
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE :	Joystick/Joypad
JOUEURS MAXI :	2

GRAPHISME	71
ANIMATION	84
MUSIQUE	/
BRUITAGE	14
PRISE EN MAIN	19
DIFFICULTE	89
DUREE DE VIE	42

AMBIANCE	26
MANIABILITE	17
SENSATION	08

Intérêt sur 1200	---
Chargement	BON

43%

G&B OD F

- ▲ On peut utiliser un joystick
- ▲ La doc avec les fautes: mort de rire
- ▼ Trop fouilli, trop rapide, trop nul !!!
- ▼ Fait du tort à la console.

A 500	A 2000
A 500+	A 3000
A 600	A 4000
A 1200	CD 32

Cote de popularité

FEANCK	4
LAURENT	3
FABINNOU	2
LEYLA	3
DAVID	5

MOY = 3,4

TEST

CORE DESIGN

HEIMDALL 2



TYPE :	Rôle-Arcade
DISQUETTES :	1 CD
CONFIGURATION :	CD32
INSTALL DD :	NON
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE :	JOYPAD
JOUEURS MAXI :	1



GRAPHISME	85
ANIMATION	81
MUSIQUE	93
BRUITAGE	78
PRISE EN MAIN	65
DIFFICULTE	80
DUREE DE VIE	82

AMBIANCE	85
MANIABILITE	86
ORIGINALITE	81

Intérêt sur 1200	---
Chargement	BON

89%

G OD
B & F

- ▲ Quelles musiques !!!
- ▲ Des détails à profusion
- ▼ Peu d'améliorations
- ▼ Des chargements un peu long pour un CD

■	A 500	■	A 2000
■	A 500+	■	A 3000
■	A 600	■	A 4000
■	A 1200	■	CD 32

Cote de popularité

CYRIL	7
FRANCK	8
IMRE	6
LAURENT	8
JEROME	7

MOY = 7,2



Et hop ! Une nouvelle version d'HEIMDALL II ! Sur CD 32, en plus ! En fait il n'y a pas énormément de différences, mais bon, il s'agissait déjà d'un bon jeu, alors... L'histoire, comme vous vous en doutez n'a pas bougé d'un poil. Il ne manquerait plus que cela ! Les éditeurs ont du mal à exploiter le CD techniquement, alors il n'est pas né celui qui l'exploitera au niveau du scénario.

Vous jouez donc le rôle de deux héros de la mythologie nordique, qui doivent vaincre l'habituel tyran du coin. Ici, il ne s'agit que d'un petit dieu maudit, Loki, qui se met à faire des siennes dans la région.

Pour vous aider, vous devez donc trouver une amulette dans chacun des cinq mondes, ce qui vous permettra d'accéder à chaque fois à une nouvelle porte. Tout est parfaitement réalisé pour vous permettre de mieux rentrer dans le jeu. Si la version 500 avait un énorme défaut, le temps de chargement, maintenant plus de problèmes : le jeu prend toute son ampleur. Encore mieux, Core Design a rajouté des musiques (je ne trouve pas les mots) splendides !!!! Les bruitages, eux, passent pratiquement inaperçus à côté de celles-ci (ils sont bien réalisés, mais ils sont loin de la qualité de la bande musicale).



Les graphismes feraient plus penser à un dessin animé, surtout avec l'animation, mais bon on s'y fait. C'est peut être dû à la vue employée, en 3D isométrique, ce qui a toujours tendance à écraser un peu les graphs. Par contre ce qu'on aurait bien souhaité c'est quelques améliorations graphiques, par rapport à la version 500... tant pis...

Tout est réuni pour avoir entre les mains un très bon jeu, et encore on a pas parlé de la jouabilité. Si la prise en main est délicate lors des premières parties, on s'adapte très rapidement. Il faut dire que tous les boutons du joy' sont pris en compte (même la pause permet entre autre la gestion de l'inventaire) et il arrive souvent que l'on commette quelques erreurs.

Bravo à Core, qui nous pond là une bonne adaptation, gommée de la plupart des défauts de l'original. C'aurait été un hit s'ils n'avaient pas seulement supprimé les défauts...

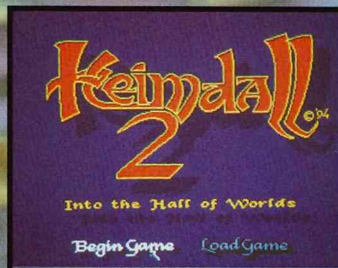
FABIEN

AVIS



Le gros avantage de cette version CD32, c'est qu'enfin nous allons pouvoir jouer et avancer dans le jeu, sans d'interminables changements de disquettes. C'est très con et tellement logique ce que je viens de dire, mais rappelez-vous la version micro : le jeu n'était pas installable sur DD ! A part ça, les musiques et les bruitages sont magnifiques et accroissent sensiblement l'ambiance mystérieuse et fantastique d'HEIMDALL 2.

CYRIL





AVIS



Pas trop de changement par rapport à l'ancienne version. Les graphismes sont tout de même plus travaillés, et ils sont plus hauts en couleurs. L'utilisation du joypad est quand même plus pratique que celle de la souris. Le jeu est toujours aussi prenant mais il est dommage que le scénario soit si linéaire, et ne donne pratiquement aucune liberté au joueur.

DAVID

40 Bis,

Rue de Douai

75009 PARIS

Tél : 48 78 76 77

Microfolie's

13

Rue des louviers

78100 Saint Germain en Laye

Tél : 34 51 71 11

OFFRE SPECIALE 49 FRANCS

Zone Warrior	Super Heroes	Amnios	D. Day
Zool	Snow Strike	Iron Trackers	Tiny Skweeks
Alpha Waves	Premium	Suspicious Cargo	B. O. B. Karaté
Gen d'or	Lotus Esprit	Chicago 90	Jim Power
Terrain Editor	Sport's Best Vol. 2	W.W.F.	Skeek Softpack
Super Sega	Un Squadron	Sliders	Turbo Cup Softpack
Bandits King	Podium	Mega Twins	Top 3
Collectors	Nitro	Swap	39 - 45
7 Colores	Darkside	Godfather	Le Temps des Héros
Max	Chip Challenge	Univers 1	Simulation Top
Playroom	Rainbow Warrior	The Addams Family	Extra Ball
Super Action Pack	Team Suzuki	Action sports	Vidéo Hero
Arachnophobia	Xenophobe	Lotus 3	Vroom
Super Fighter	Wreckers	Denver "Les couleurs"	J. Lange's Mysteries
S. T. U. N. Runner	Killerball	Baby Jo Fr/UK	Bunny Bricks
Q.i. 1992	Darkman	L'aigle d'or - Le Retour	Crazy Shot
Rotox	Super Ski 2	Steve Mac Queen	Pinball Magic Softpack
Success Story 2	Wild Wheels	Tennis Cup 2	Moon Blaster
Switchblade	Nicky Boom	Psyborg	Softpack
Simulation's Best	Fate	Paragliding	Sherman M4
Dynasty Wars	Nicky 2	Bumpy's Arcade Fantasy	Tennis Cup

AMIGA 1200

Brian the Lion	149,00
Oscar	199,00
Dangerous Streets	199,00
Whales's voyage	199,00
1869	199,00
Second samourai	199,00
Morph	249,00
Diggers	249,00
Total Carnage	249,00

AMIGA

		Dangerous Streets	199,00	X-mas Lemmings	199,00
		Whales's Voyage	199,00	Perihelion	199,00
		Nippon Safes Inc.	199,00	Transarctica	199,00
		Carlos	199,00	Magic Worlds	199,00
		Strategies	199,00	Dreamlands	199,00
Brian the lion	149,00	Jump	199,00	Dune 2	199,00
Mickey 1 2 3	149,00	Fire and Ice	199,00	Goal	199,00
Mickey Mémoire	149,00	Alfred Chicken	199,00	Mortal Kombat	199,00
Prime Mover	149,00	Turrican III	199,00	Bubba'n Stix	199,00
Dracula	149,00	Fury of the Furries	199,00	Total Carnage	249,00
Stardust	149,00	Seek and Destroy	199,00	Sim City Deluxe	249,00
Syndicate	199,00	Brutal Sport Football	199,00	Genesia	249,00
Desert Strike	199,00	Skidmarks	199,00	Sim Life	249,00
Kid Pix	199,00	Combat Air Patrol	199,00	Ishar 2	249,00
Grandslam Classics	199,00	Innocent Until Caught	199,00	The Patrician	249,00
Deep Core	199,00	Theatre of Death	199,00	Beneath a Steel Sky	249,00
Mean Arenas	199,00	Hired Guns	199,00	Excellent Games	249,00
Entity	199,00	Second Samourai	199,00	Space Hulk	295,00
10eme Anniversaire	199,00	Globdule	199,00		
Oscar	199,00	Wiz'n Liz	199,00		

CD 32

Trolls	275,00	Fury of the Furries	299,00
Lemmings	235,00	Deepcore	259,00
Zool	295,00	Mean Arenas	259,00
Sensible Soccer	249,00	Fire Force	249,00
Global Effect	299,00	Jambala	249,00
Liberation - Captive 2	299,00	Chambers of Shaolin	249,00
Alfred Chicken	249,00	Beavers	249,00
Morph	249,00	Seek and Destroy	259,00
Brutal sport Football	299,00	N. Faldo Golf Champion	299,00
Microcosm	369,00	Total Carnage	259,00
James Pond 2	249,00	Dangerous Streets	299,00
Nigel Mansell	295,00	Whale's Voyage	299,00

Merci de retourner ce (ou ces) bon(s) à : MICROFOLIE'S - 23, rue Buffon - 92500 RUEIL - MALMAISON - Tél. (1) 47 32 92 04

Bon de commande

Nom : ....Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code postal : ....Ville : ....
Pays : ....Téléphone : ....
Date de naissance : ....

Demande de catalogue

Nom : ....Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code postal : ....Ville : ....
Pays : ....Téléphone : ....
Date de naissance : ....Matériel possédé : ....

PRODUITS COMMANDÉS	MACHINE	QTÉ	PRIX UNITAIRE	SOUS - TOTAL

Participation aux frais de port : Cartouches, logiciels : 35,00 F - Consoles, ordinateurs : 60,00 F	
TOTAL	

❑ Paiement par mandat - poste ❑ Paiement par chèque à l'ordre de MICROFOLIE'S Distribution

❑ Paiement par carte bancaire N° de carte : Date d'expiration : SIGNATURE :

Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

TEST

MICROPROSE

TYPE :	Plates-Formes/Reflec.
DISQUETTES :	2
CONFIGURATION :	1Mo
INSTALL DD :	OUI
PLACE REQUISE :	1,1Mo
CONTRÔLE :	Joystick/Clavier
JOUEURS MAXI :	1

GRAPHISME	78
ANIMATION	87
MUSIQUE	86
BRUITAGE	82
PRISE EN MAIN	83
DIFFICULTE	79
DUREE DE VIE	82

AMBIANCE	85
CONVIVIALITE	82
ADAPTATION	85

Intérêt sur 1200	---
Chargement	MOYEN

84%

G & OD
B & F

- Bonne idée
- Très bonne anim du perso
- Sprite un peu trop petit
- Chargement un peu trop long sur disquette

A 500	A 2000
A 500+	A 3000
A 600	A 4000
A 1200	CD 32

Cote de popularité

FABINNOU	6
SEVERINE	3
JEROME	6
LAURENT	3
FABIEN	3

MOY = 4,2

IMPOSSIBLE 2025 MISSION

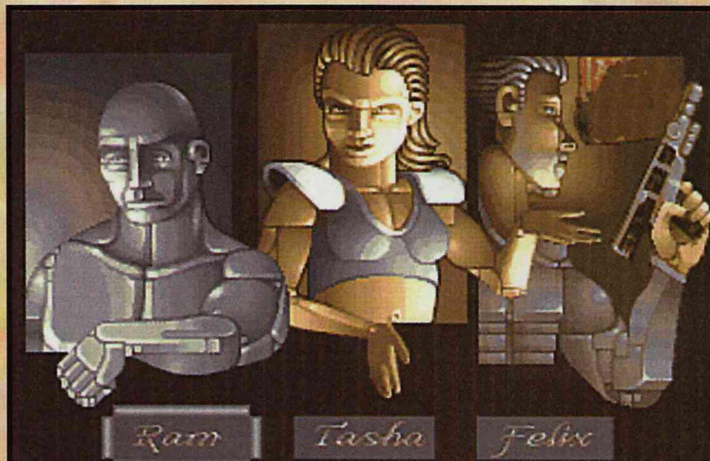


ALLIAS MISSION IMPOSSIBLE 55 ANS APRES

Bonjour Jim, l'homme que vous voyez actuellement est Elvin Atombender. Il projette d'envoyer sur la terre des robots maléfiques. Lui et ses acolytes se trouvent actuellement dans une tour hautement protégée. Votre mission, si vous décidez de l'accepter, est de mettre fin aux projets d'Elvin Atombender. Comme d'habitude, ce disque s'autodétruira dans les 5 secondes.... Bonne chance Jim 5.....4..... 3.....2....1.....Shhhhhh....

FLASHBACK

Ah, ça faisait bien longtemps que nous n'avions pas eu l'occasion de jouer à ce jeu. Ceux qui possédaient une machine 8 bits, se rappelleront du bon temps où ils jouaient à ce logiciel. Pour les autres, et pour les nostalgiques, vous pourrez jouer à cette première version. En effet, l'éditeur Microprose, a eu l'excellente idée de rajouter la première version à cette version Amiga. Vous noterez tout de même la progression technologique entre les deux versions. L'une est de cette année, et l'autre date d'une dizaine d'année.







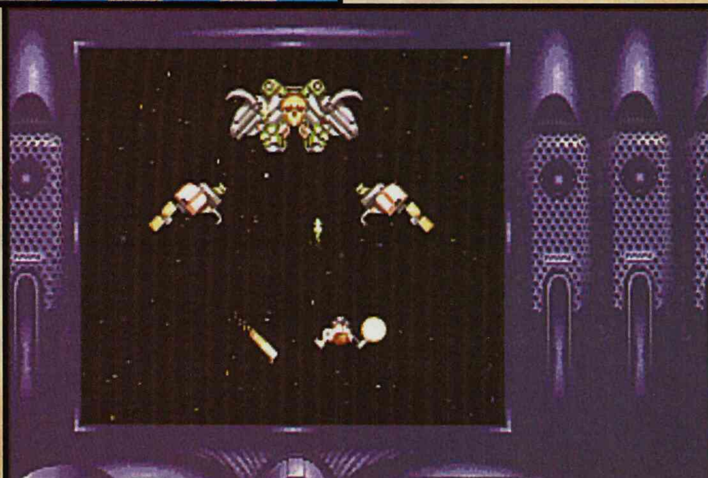
AVIS

Microprose revient sur Amiga avec un jeu d'arcade, le remake d'un hit du temps des huit-bits. Malheureusement ils n'en referont pas un succès sur votre 500. Si la réalisation est honnête (un petit peu terne et saccadée tout de même), c'est surtout l'intérêt qui a vielli, et mal. On se lasse vite (au bout de 5 minutes) des jeux dans le jeu. Le taquet est bien stressant surtout quand on n'y arrive pas ; il vous ferait presque regretter votre achat ; si ce n'est déjà fait mais bon...
Non, franchement non, M.Microprose aurait pu modifier quelque peu le gameplay ; une chose est sûre, il ne s'est pas cassé le -censuré- !

FABIEN

RETOUR VERS LE PRESENT

Nous voici de retour vers cette bonne vieille année 1994. Le découpage de l'animation du personnage est très souple. Les graphs du premier niveau sont un peu ternes, mais c'est peut-être un peu normal. C'est un style de jeu bien particulier. Il ressemble au premier du même nom dans sa conception, mais avec des améliorations notoires au niveau graphs, musiques (qui sont, il faut bien le dire, tout bonnement géniales), et même le scénar' est plus recherché. Vos options sont bien pratiques. La loupe vous permet une recherche plus rapide. Le pistolet

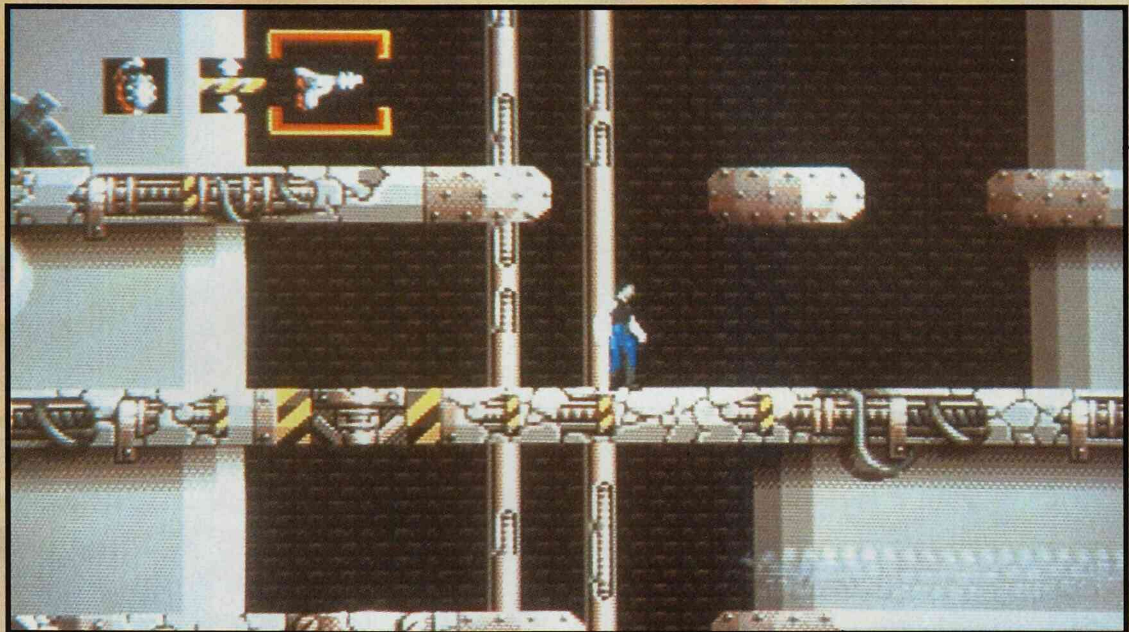




(euh, à quoi il sert déjà ? Bon si ça me revient, je vous le dirais) ; Les grenades étourdissantes (c'est éclatant comme arme) ; Les aimants qui attirent les ascenseurs, mais pas les mouches (tant mieux). L'hologramme vous permet de vous déguiser en robot (c'est pratique pour ne pas se faire attaquer). Le propulseur (eh hop!!, vous ressemblez maintenant à Roqueteer). Bon, pour les autres bonus, vous découvrirez par vous-même. Non mais c'est vrai, je ne vais pas vous mâcher tout le travail. Et puis tout est bien expliqué dans le manuel page 17.

BREVES CARACTERISTIQUES DES PERSONNAGES

Vous pouvez choisir parmi 3 persos. Tasha, une jeune femme de 21 ans - 1m80 pour 84Kg - sa spécialité est l'hyper-gymnastique internationale ; Ram 2 (et oui comme celle de votre Amiga), est âgé de 21 ans - 2m20 pour 891 Kg - vous l'aurez compris, il ne s'agit pas d'un homme fait de chair et de sang, préposé aux opérations spéciales. Et pour finir, il y a Felix-fly (mon préféré), un homme (un vrai), de 32 ans - 1m91 pour 95.5 Kg. Lui, est un pro du commando anti-émeute.



RETOUR VERS LE FUTUR

De retour en 2025. Je dois me dépêcher. Le sort de la terre est entre mes mains. Il faut que je retrouve les pièces de cette carte. Mais bon sang, quelle idée ils ont eu de les planquer dans des endroits aussi divers. Je n'ai pas beaucoup de temps, sinon les robots vont être lâchés sur la terre. Bon, gardons notre sang froid ; ce n'est pas le moment de paniquer. Ayons des pensées rationnelles... Si j'étais à sa place, où j'irais les planquer ??? Bon, commençons par prendre cet élévateur... Maintenant que je suis en haut, allons au bout de ce couloir... Rien ici. Je continue... Ahhhh, un robot ! "Mais où c'est que j'ai mis mon flingue ?" (NDF : tiens c'est aussi une chanson de Renaud...), mais je n'en ai pas ! M...e, il arrive sur moi. Que faire ? Ah, mais que je suis bête ! Je vais bondir au-dessus de lui et l'éviter. Ca y est, mais j'ai eu chaud... Tiens une voiture, je cherche... Ahhhh, un propulseur... Je vais l'essayer... Génial, quelle sensation ! Ouahhh, ça décoiffe ! Je vole comme un oiseau, je suis léger comme l'air. Mais que m'arrive-t-il, mes propulseurs sont déjà vides... Et je tombe en chute libre... Ahhhh, mais c'est horrible ! Maman, j'ai peur ! J'aurais pas dû m'amuser avec cet engin. Le sol se rapproche de plus en plus. Au secours ! Help !... Notre héros parviendra-t-il à se sortir de cette affaire ? Est-ce qu'il parviendra à finir sa mission à temps ??? Est-ce que la terre sera asservie par les robots ??? C'est ce que vous découvrirez lors de notre prochain épisode de mission impossible ! Sur ce, bonne semaine à tous.

FRANCK

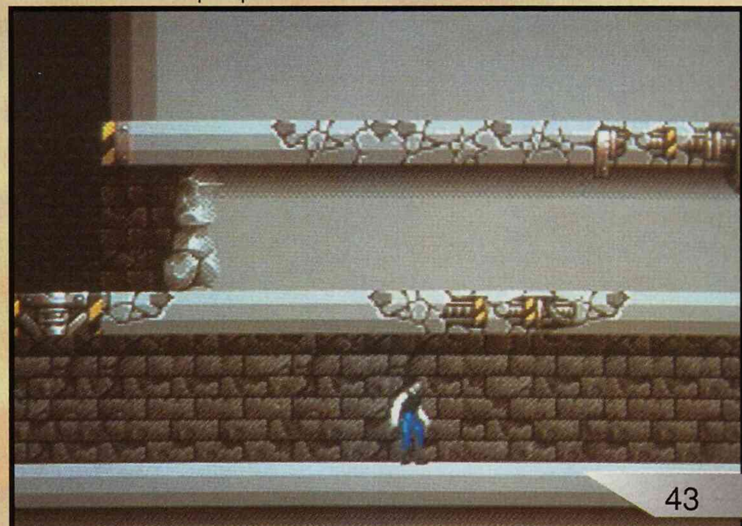


AVIS

Voici un jeu qui ne mérite sûrement pas de figurer dans les annales. Déjà existant sur Amstrad et Commodore 64, ce logiciel fait preuve d'un manque d'originalité incroyable. On a franchement peine à croire que c'est une nouvelle version réalisée sur Amiga. Les graphismes sont ternes et loin d'être surchargés, la maniabilité est très mauvaise ainsi que la jouabilité. Quoi dire d'autre, mise à part que c'est un jeu qui résulte sans aucun doute de la médiocrité.

SEVERINE





TEST

PSYGNOSIS

TYPE :	Arcade / Reflextion
DISQUETTES :	5
CONFIGURATION :	1Mo
INSTALL DD :	OUI
PLACE REQUISE :	4,5Mo
CONTRÔLE :	JOYSTICK
JOUEURS MAXI :	1

GRAPHISME	76
ANIMATION	89
MUSIQUE	74
BRUITAGE	80
PRISE EN MAIN	86
DIFFICULTE	88
DUREE DE VIE	93

AMBIANCE	77
MANIABILITE	81
ORIGINALITE	86

Intérêt sur 1200	---
Chargement	BON

90%

GOOD & BAD

- ▲ Animation
- ▲ Originalité
- ▼ Petitesse des sprites
- ▼ Musique lourde

A 500	A 2000
A 500+	A 3000
A 600	A 4000
A 1200	CD 32

Cote de popularité

JEROME	7
FRANCK	7
FABINNOU	6
LEYLA	6
DAVID	7

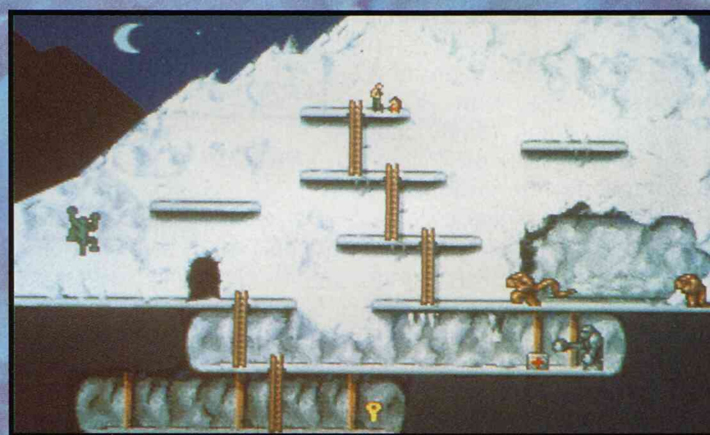
MOY = 6,6

BENEFACTOR





Benefactor est le dernier-né de la firme Psygnosis. C'est un jeu arcade-réflexion très bien réussi, mais doté d'un handicap sérieux. C'est un mélange d'un peu de tout : le style Lemmings pour la taille des sprites (ce qui n'améliore pas la jouabilité du jeu), le genre Lode-runner pour l'intérêt du logiciel, et pour l'animation, Prince of Persia.



DE NOMBREUX SCENARII, DE NOMBREUX PIEGES, DE NOMBREUX ENNEMIS...

La diversité des décors dans ce jeu est assez impressionnante. Pas moins de cinq

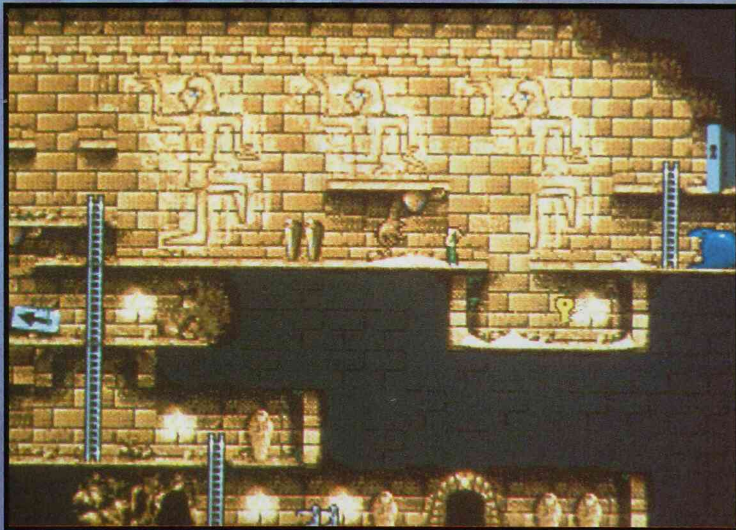


AVIS



Benefactor est un bon jeu. Dommage quand même que le sprite principal soit aussi petit. Mais bon, passons sur ce point. Les énigmes qui vous attendent vont vous faire passer de longues heures devant votre Amiga. Aidé d'un ou plusieurs loustics, vous devrez les conduire à la porte de sortie. Chose qui s'avère être parfois très difficile. Ne vous laissez par rebuter par son apparence banale, il cache très bien son jeu. Il est super sympa.

FRANCK



types de tableaux : le château des âmes damnées, les mines oubliées, la forêt sans retour, la glace glacée et les pyramides ensablées. Une disquette pour chaque tableau (donc cinq disquettes au total). Le système du jeu est relativement simple. Il vous suffit de sauver des petits mouflets de l'emprisonnement. D'ailleurs, à coups de latte dans le fion, ils vous aideront pour certaines actions : ils découperont les piliers de bois à coups de hache, ils actionneront les leviers inaccessibles pour vous, ils vous feront descendre grâce à des élévateurs (ou bien monter d'ailleurs)...

Vous serez téléporté, par un générateur de déplacement spatio-temporel, dans l'un des mondes cités ci-dessus ; et il faudra les ramener à ce dernier. Mais bien sûr, le chemin que vous aurez à parcourir sera jonché d'obstacles en tous genres comme, par exemple, des stalactites tombant sur votre tronche, ou bien encore des pièges à ours. Des ennemis vous prendront le crâne et vous agresseront sans scrupules à chaque tournant. Dure, la vie d'aventurier !...



AVIS



Ahh moi, j'adore ! Benefactor est un croisement de Lode-Runner, de Prince of Persia, de Lemmings et c'est détonnant ! C'est vrai que le sprite est à classer parmi les plus petits de l'histoire du jeu vidéo ; mais bon, il n'y a que les binoclards qui n'arriveront pas à y jouer. Et c'est dommage pour eux, ils ratent quelque chose ! En bref, c'est le genre de jeu qui me tient éveillé jusqu'au bout de la nuit. Son principe est très simple, mais l'intérêt est sans cesse renouvelé par des pièges attrape-couillons plus démentiels les uns que les autres... le pire c'est qu'on se laisse avoir !

FABIEN

LA MISE EN OEUVRE

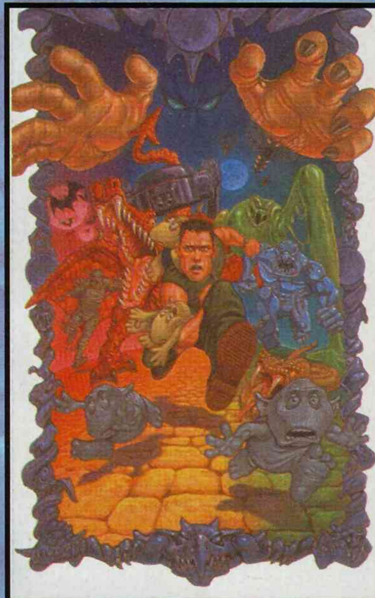
Une chose vous choquera dès les premiers instants de jeu. La taille du personnage est réellement, mais alors réellement, ridicule... C'est dommage... Mais bon, on le voit quand même... Pour rattraper ce vilain défaut, Psygnosis nous offre une animation joliment réalisée. Tout cela me rappelle Flashback (de Delphine Software et U.S. Gold) car dans ce jeu, on a également une toute petite taille de bonhomme et une très bonne animation (ça, c'est le moins qu'on puisse dire !...). La difficulté du jeu est variable selon les tableaux, et suivant les niveaux (ah ! j'allais oublier de vous annoncer que dans chaque monde, plusieurs niveaux sont présents) : du facile à l'extrêmement dur. Les graphismes ne sont relativement pas dégeux. La musique est, par contre, un peu naze. Elle se répète... Les bruitages sont assez inexistants, mais bien qu'ils ne soient pas très nombreux, leur qualité se fait tout de même ressentir.

L'EPILOGUE

Pour finir, Benefactor est, comparé à plusieurs jeux du même type (Christmas Lemmings, Humans, Lode-runner, et caetera, et caetera), en bonne position... Une position à ne pas négliger ! D'ailleurs, il se démarque assez des autres du genre (dont certains ont été cités plus haut... Bien que ces derniers furent ses précurseurs). Si vous voulez un jeu sympa, avec un minimum de réflexion (donc un minimum d'intérêt...), offrez-vous ce logiciel ainsi qu'une bonne paire de lunettes. Non, sérieusement, ce jeu vaut la peine de l'acheter, même sans binocles...

LAURENT

INSCRIVEZ-VOUS DÈS MAINTENANT AU TOURNOI SIERRA SOCCER PLUS D'INFO **PAGE 17**







TEST

RENEGADE



TYPE :	COMBAT
DISQUETTES :	2
CONFIGURATION :	1Mo
INSTALL DD :	NON
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE :	JOYSTICK
JOUEURS MAXI :	1



GRAPHISME	97
ANIMATION	92
MUSIQUE	86
BRUITAGE	81
PRISE EN MAIN	90
DIFFICULTE	80
DUREE DE VIE	77

AMBIANCE	80
MANIABILITE	88
ORIGINALITE	70

Intérêt sur 1200	---
Chargement	BON

90%

G&B OD F

- ▲ - Graphismes superbes
- ▲ - Très bonnes animations
- ▼ - Coups spéciaux restreints
- ▼ - Faible qualité des personnages

A 500	A 2000
A 500+	A 3000
A 600	A 4000
A 1200	CD 32

Cote de popularité

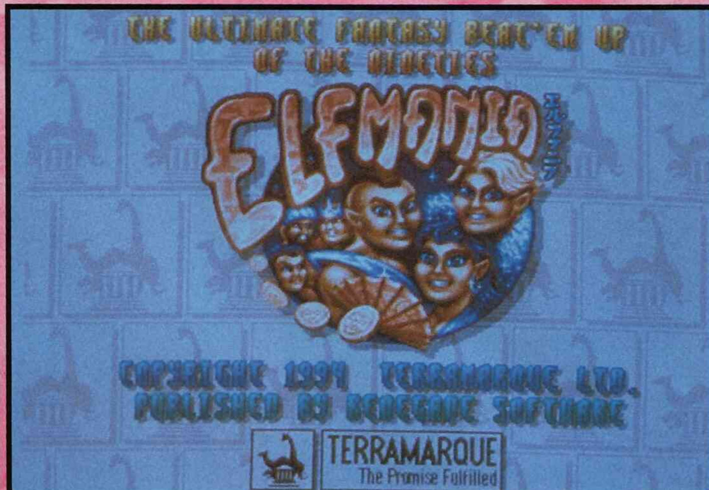
LEYLA	8
IMRE	9
CYRIL	8
FRANCK	8
FABIEN	9

MOY = 8,4

ELFMANIA



Le tant attendu et l'unique en son genre, j'ai nommé Elfmania, est arrivé. Cela faisait un bail qu'on l'attendait. "Le mois prochain" qu'ils disaient, "bientôt" qu'ils nous répétaient. Mais bon, il est là, et on s'éclate avec. Et vous, vous ne faites que lire et baver devant cet article, en attendant la rentrée pour vous le procurer par n'importe quel "moyen". Chacun son domaine mes amis...



L'HISTOIRE

Je vais rapidement vous expliquer l'histoire. Sur l'ancien royaume de Muhmulandia, quiconque défie la Couronne et sort victorieux au cours d'un Combat d'Honneur, régnera sur Muhmulandia. Le royaume des elfes n'est pas la seule récompense à la victoire, il y a aussi l'Eventail Mystique du Dragon qui conférera au nouveau roi les Secrets de l'Univers. Mais seuls les Champions de chaque conté peuvent participer aux Combats d'Honneur qui détermineront le prochain roi.

LE JEU...

Le jeu de baston qu'est Elfmania est superbement réalisé. Quelques petits changements entre la version 500 et la version 1200, mais dans l'ensemble tout ce petit monde se rejoint. Vous êtes l'un des champions d'une contrée qui doit, lors d'un combat d'honneur, se battre contre un autre champion pour, à la fin, conquérir le titre de roi. Donc, vous avez le choix entre 3 champions. Taiki, un gars du nord venant d'un petit village enneigé ; Janika, une terrible pirate venant de son port d'attache, et Tenko, un elfe des forêts arrivant tout droit de son territoire : La Forêt aux Chutes d'Eaux. Ils auront à combattre trois autres guerriers : Seven, un combattant arabe armé d'un cimeterre, venant du Château du Sud ; Kosken le Geôlier, un formidable lutteur gardant les Donjons des Montagnes, et





AVIS



Et moi qui croyais que BODY BLOWS était presque le meilleur beat'em up ! Dès que j'ai essayé ELFMANIA, j'ai tout de suite su que je ne m'en passerai plus. C'est, de loin, la meilleure animation que j'ai jamais vu pour ce genre de jeu. La musique et les bruitages ne sont vraiment pas dégueux, les décors sont magnifiques et le but n'est pas simplement d'être le plus fort de tous : il y a toute une histoire derrière... Ca c'est original ! C'est dommage qu'il n'y ait pas un plus grand choix de personnages ; mais avec la qualité de ce logiciel, on n'y fait pas trop attention, ça reste tout de même sublime !

LEYLA

enfin le roi lui-même, un redoutable combattant armé d'un marteau de guerre. Un choix assez restreint, mais on attend une suite. Un côté fort d'Elfmania : l'application des combats.

de création au sujet de l'animation des personnages, et des décors aussi ! Car dans le fond, de petites anim' rendent le paysage plus vivant, une cascade qui coule (rien à voir avec celle de Galactic Body Blows...), une jambe qui bouge, un homme qui se bourre la gueule, enfin, excellent !



LE PROBLEME

Rien n'est parfait, et les logiciels de jeux ne font pas exception à la règle. Le pauvre choix des personnages et des coups spéciaux oblige Elfmania à rester à la hauteur de ses concurrents. On ne peut choisir que 3 personnages (sauf en mode deux joueurs où l'on peut tous les sélectionner), et il n'y a qu'un coup spécial (tous les combattants possèdent au moins un coup en rotation, et le coup spécial n'est en fait qu'une variante de celui-ci, mais en plus rapide, d'où le nom de "spécial"). A part ça, Elfmania est un bon jeu qui mérite bien sa note...

LAURENT



AVIS

Depuis le temps que nous en avions entendu parlé, ce jeu arrive enfin. Cette attente en a valu la peine, car c'est avec un immense plaisir que nous avons réalisé ce test. Doté d'un graphisme somptueux, et d'une animation à toute épreuve, il détrône tous les autres du genre sur Amiga. Avec Ultimate Body Blows, il fait partie du duo de tête. La musique est plus que sympa. La rapidité est très bonne, même sur un Amiga 500. Mais c'est surtout le graphisme qui est son point fort.

FRANCK





Vous posséderez une certaine somme et vous en gagnerez (ou vous en perdrez) suivant le résultat des matchs. Et quand le blé manquera, vous ne pourrez plus faire de combat. Des bonus sont à attraper lors des combats, ce qui augmentera votre somme initiale. Des fois, des pièces apparaissent sur l'écran, et si un coup est donné dans cette dernière, vous projetterez la pièce sur votre adversaire qui morflera un coup relativement léger.

LES GRAPHISMES...

Ils sont splendides et, sur ce point, Elfmania dépasse n'importe quel jeu de combat du moment. Les décors sont somptueux : le Port des Pirates, le Château, le Village, le Donjon, les Chutes d'Eaux et le Hall des Rois. De très belles couleurs, et bien choisies. Les personnages sont bien réalisés, et avec des animations géantes. Ils ont atteint un haut degré



PSYGNOSIS

TYPE :	Plates-Formes
DISQUETTES :	3
CONFIGURATION :	2Mo
INSTALL DD :	OUI
PLACE REQUISE :	3Mo
CONTROLE :	JOYSTICK
JOUEURS MAXI :	1

GRAPHISME	85
ANIMATION	74
MUSIQUE	88
BRUITAGE	72
PRISE EN MAIN	85
DIFFICULTE	78
DUREE DE VIE	75

MANIABILITE	85
HUMOUR	72
ORIGINALITE	73

Intérêt sur 1200	---
Chargement	BON

81%

G&B OD F

▲ - Super graphs
▲ - Très bonnes anims
▲ - Effets SNES

▼ - Le saut du personnage

A 500	A 2000
A 500+	A 3000
A 600	A 4000
A 1200	CD 32

Cote de popularité

FABINNOU	3
LEYLA	5
JEROME	4
LAURENT	6
IMRE	5

MOY = 4,6

BRIAN THE AGA LION



Vous en aviez rêvé, Psygnosis l'a fait. En effet, la version AGA de Brian the Lion sort sur vos Amiga 1200 et Amiga 4000. Et bientôt, bande de petits veinards, sur la console Amiga CD 32. Ah, c'est zoli toutes ces couleurs. Des rasters à ne plus savoir quoi en faire, mais très jolis, car ils sont en 256 couleurs. Le jeu lui-même est en 256 couleurs, ce qui vous fait un total avoisinant les 500 couleurs simultanément à l'écran. L'animation est plus fluide et utilise bien les microprocesseurs MC68E020 ou MC68040 selon la machine que vous utilisez. L'histoire reste la même (Cf. Amiga Concept du mois d'avril, le numéro 3, aux pages 34 et 35.) Au point de vue musical, comme les machines 500 et 1200 sont identiques, il ne pouvait y avoir d'amélioration notoire. Les effets de distorsion, de zoom, rotation et autres effets à la Super Nintendo sont superbes. Bien meilleurs que sur la console Nippone. Pour ceux qui l'ignore encore, les personnes qui ont réalisé ce jeu, ont réalisé la série des Shadow of the beast. Ce qui est - je pense - un critère de qualité, non ?! Bien entendu, encore faut-il connaître ses classiques sur Amiga pour pouvoir faire la comparaison.... En gros, ce que j'essaie de vous dire, c'est que ce jeu est vraiment bien, et qu'il vaut la peine d'être acheté. C'est une manière de montrer que vous vous intéressez à ce qui se passe autour de votre machine, et que vous appréciez les efforts des éditeurs qui sortent des versions AGA. Nous attendons tous les versions CD 32 (qui, je l'espère, aura pour intro un petit dessin animé. Ce serait vraiment peace...). Ce qui me plaît le plus dans ce logiciel, c'est lorsque votre petit lion se met à hurler pour éliminer ses ennemis. Ouarhhh ! C'est vraiment trop délirant.

FRANCK







AVIS



Dommage pour les possesseurs de Brian the Lion version initiale, la version AGA est sortie. Quelle arnaque ! me direz-vous. C'est vrai, mais ça marche. Même si un petit plus est donné aux graphismes de Brian, cela ne remonte guère l'intérêt global de ce logiciel. Je suis déçu par le peu d'amélioration.

LAURENT

AVIS



Pour tous les possesseurs de 1200, Psygnosis nous a préparé le remix de Brian, en essayant d'utiliser le max des possibilités de la puce AGA. Il faut plutôt avouer que c'est réussi, surtout pour les décors de fond en scrollings différentiels. A part ça, rien a bougé, ce qui veut dire que tous ceux qui avait acheté l'ancienne version, par manque de patience, et bien... y sont dedans, si vous voyez ce que je veux dire...

FABIEN



Le soleil, la plage, les cocotiers, la pin-up d'AMIGA Concept ... Voyons, que peut-on espérer de mieux ?





MILLENIUM



TYPE :	PLATE-FORME
DISQUETTES :	3 / 1 CD
CONFIGURATION :	1200/CD32
INSTALL DD :	NON
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE :	JOY
JOUEURS MAXI :	1



GRAPHISME	71
ANIMATION	89
MUSIQUE	69
BRUITAGE	82
PRISE EN MAIN	85
DIFFICULTE	70
DUREE DE VIE	85

AMBIANCE	55
MANIABILITE	80
INTRO	85

Intérêt sur 1200	---
Chargement	BON

79%

G&OD B&F

- ▲ De très nombreux niveaux
- ▲ Une animation Speedée
- ▼ Le graphisme très fade et répétitif
- ▼ Un dessin animé pour le CD identique à celui de JPII

A 500	A 2000
A 500+	A 3000
A 600	A 4000 ✓
A 1200 ✓	CD 32 ✓

Cote de popularité

CYRIL	5
FRANCK	4
IMRE	7
LEYLA	3
LAURENT	3
MOY = 4,4	

1200 JAMES POND III



Millenium et leur mascotte reviennent nous en remettre une tranche. Tout ce qu'on espère c'est qu'elle ne sera pas celle de trop. Sauront-ils s'arrêter à temps avant que la série ne s'épuise ?

Votre mission consiste cette fois-ci à stopper le plan machiavélique qu'a projeté le Docteur MAYBE. Ouais, c'est vrai, c'est exactement le même scénario que celui des épisodes des précédents, mais bon... on fera avec. Ils ont quand même jugé bon de modifier la stratégie, de main mise sur le monde, de votre ennemi juré !

L'espace est le théâtre d'évènements plus qu'étranges.



Après avoir échappé à la surveillance de la Fédération Interstellaire des 5 Harengs (désolé, je ne sais pas ce que veut dire le sigle FI5H), le Docteur a été repéré près de la lune. Tout le monde craint qu'il ne tente de submerger le marché avec des produits laitiers et du fromage extraits des mines. Et oui, car comme tout le monde le sait, la lune





est une ENOOORME réserve de gruyère ! Cela lui permettrait de ruiner tous ses concurrents potentiels, et par la même occasion de contrôler le secteur du fromage. QUELLE HORRRREEEURRR !!!!! Il faut, à tout prix, éviter cette catastrophe !

Plusieurs agents secrets ont été envoyés pour éliminer MAYBE, malheureusement ils ont lamentablement échoué et ont été capturés. Il est temps d'utiliser les grands moyens, le plus grand des agents, j'ai nommé : POND...JAMES POND !!!

Vous devrez donc, en plus de déjouer les plans du Dr, récupérer tous vos collègues et en particulier celui dont le nom de code est : FRIPOUILLE la GRENOUILLE (non, non, je GRENOUILLE. La différence, avec James, c'est qu'elle est toute petite (pour passer dans des trous de souris) et qu'elle saute beaucoup plus haut ; le poisson rouge n'étant pas réputé pour la hauteur de ses sauts...

Bien sûr, de nombreux bonus vous permettront de pallier à votre condition d'amphibien. Les plus importants sont les ressorts, le pistolet à recharges multiples (tartes, pommes,...), la vie supplémentaire, le hareng rouge clignotant (très important

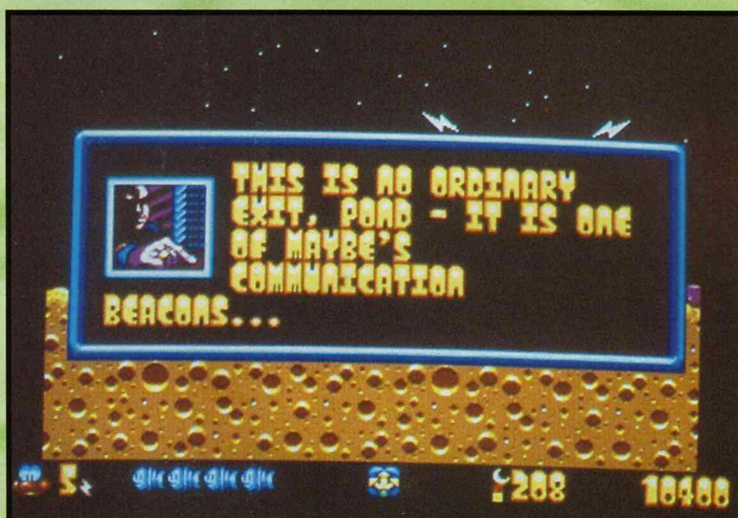




AVIS

Bon, alors déjà, je tiens à m'excuser auprès de vous, mes chers lecteurs car, dans l'avis que j'ai fait sur JAMES POND 2, j'ai dit que c'était une grenouille, or il n'en est rien car c'est un poisson (un peu bizarroïde, non ?... M'enfin, vous le saviez déjà !), et que la grenouille est une collègue qu'il doit sauver dans JAME POND 3. Franchement, entre la version 1200 et la version CD32, y'a pas de grande différence... Ah si, quand même, y'a la présentation du début qui change... quoique le dessin animé de JAMES POND 3 sur CD32 est identique à celle de JAMES POND 2 sur le même support. Personnellement, je préfère le 2 vu qu'il était plus marrant, que les décors étaient malgré tout plus sympas, et qu'en plus notre poisson surdoué avait des pouvoirs qu'il n'a plus dans le 3, comme par exemple s'étirer de tout son long, ou s'aggripper aux plafonds avec ses petits "doigts" musclés. Dans le 3, c'est tout de même plus rapide, James Pond speede comme un malade et nous fait des gros dérapages de fou, c'est éclatant ! Mais, comme d'habitude, à vous de voir...

LEYLA





n'invente rien !). Vous n'oublierez pas non plus, puisque vous y êtes, votre fiancée, elle aussi agent du gouvernement. AH! Ils auront réussi à nous la caser partout, celle-là !

Je vous l'accorde, le scénar' ne fait apparemment pas partie des tops du jeu. On peut toujours espérer pour le reste...

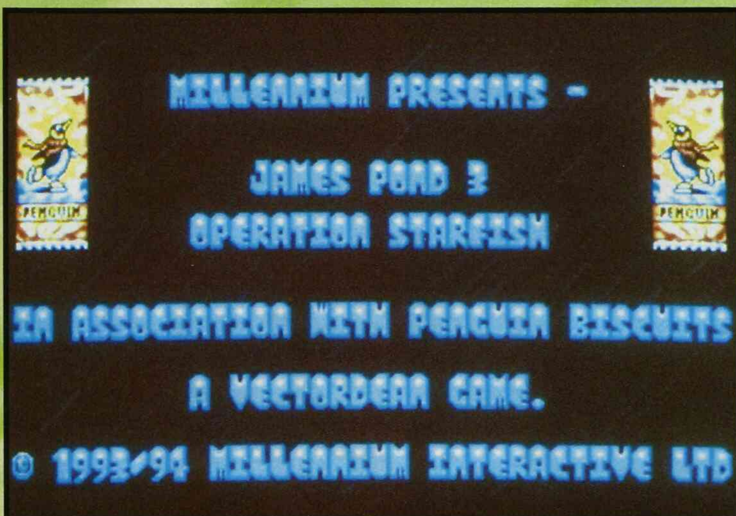
UN JEU MARA(THON)

Le jeu est long, très loonnnggg... on n'en finit pas d'y jouer. D'ailleurs, c'est simple, les auteurs, dans la doc', nous le disent eux-même : "Le jeu comprend plus de cent niveaux complets. Nous ne sommes même pas certains du nombre exact !" Soit il y a réellement un nombre indéfini de tableaux, soit il s'agit de vantardise de la part de Millenium (je pencherai plutôt pour la solution n°...).

Pour varier un peu tout cela, vous n'aurez pas à votre disposition qu'un seul personnage, d'où la précision de l'importance de FRIPOUILLE la







de toujours en avoir un sur soi)...
La véritable innovation c'est que James, grâce à ses bottes anti-gravité, peut marcher au plafond et surtout y courir. Imaginez alors une côte devant lui qui se transforme en looping en moins de deux, et lui qui continue d'accélérer ; il enchaîne les loopings, il va à une vitesse fulgurante... Tiens, j'ai l'impression d'écrire un test pour un jeu sur console. Si,si, le petit hérisson !
Là, j'avoue, je suis obligé de m'incliner, Millenium fait fort dans l'intérêt. Réussir à faire un jeu hyper long sans le rendre hyper chiant, c'est vrai que c'est pas mal ! Sauf qu'ils ont oublié quelque chose d'important...

LA REALISATION FAIT FLOP

C'est vrai, on aurait dû s'en douter. Pourtant on nous avait prévenu qu'il ne sortait que sur 1200 et CD32, mais seulement à cause de la taille des niveaux, que cela ne marcherait qu'avec 2Mo de RAM. Et puis on se prenait un peu à rêver, enfin un jeu qui devait exploiter le chipset AGA.
Voilà ! Ne partez pas ! Je crache le morceau ! La réalisation me fait encore frémir, alors que je n'y ai pas rejoué depuis quatre jours ! C'est même pire que ça, c'est moins beau que ROBOCOD qui marchait sur un 500 tout bête.
On va commencer par ce qu'il n'y a pas dans le jeu. Et Hop ! pas de décor en fond (ça simplifie le boulot du programmeur). Il y a une musique, mais je vous préviens tout de suite, votre crâne s'en portera mieux si vous la coupez. On va continuer par ce qu'ils ont mis dans la soupe. Tiens des étoiles en fond, ça fait un peu moins vide, mais c'est toujours aussi facile pour le codeur ! Des sprites qui sont assez imposants ; ça doit être le premier point positif ! Quelques ralentissements mais bon, ça doit pas être fait exprès (c'est pour aller avec les sprites) ! Des décors qui se répètent sans arrêt, ou plutôt qui ne varient pas beaucoup ! M. MILLENIUM vous n'irez pas loin dans la vie si vous continuez comme ça ! Non, sérieusement, en technique JPIII ne casse pas des briques. L'éditeur va me dire qu'il faut choisir entre un jeu bien fait ou alors avec plein de niveaux, ben pourquoi ? Il aurait suffit de rajouter 1 ou 2 disquettes ! Franchement, j'aurai préféré un jeu un petit peu moins long et un petit peu plus joli ; je sais je suis difficile, mais si on peut plus demander un jeu parfait, alors où va-t-on, je vous le demande ?

1200 OR 32 ?

Je ne vous cacherai rien en vous disant que les versions A1200 et CD32 sont absolument identiques, au pixel et à la note de musique près. Vous me direz qu'il y a une amélioration puisque d'habitude ce sont les versions 500 et CD32 qui sont les mêmes ; je sais pas moi, ils auraient pu ajouter de meilleures musiques ou quelques couleurs... Je suis encore déçu par une version CD32, une de plus !
Pour égayer un petit peu le tout, ils ont quand même jugé bon de rajouter un petit dessin animé pour justifier la version sur CD, malheureusement c'est exactement le même que celui de James Pond II CD.
Je vous le dis entre quat'zieux, si vous ne possédez pas ROBOCOD, acheter plutôt celui-là que vous aurez pour moins cher, et que je trouve, personnellement, bien mieux.

FABIEN

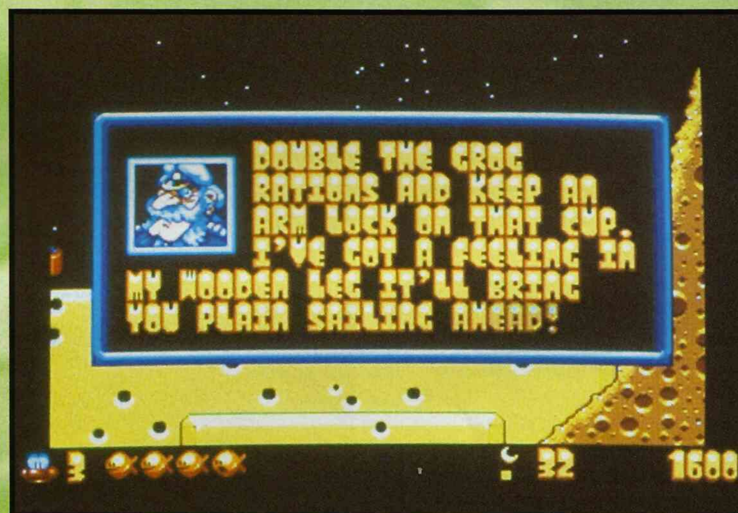


AVIS

Moi, ce que je préfère dans ce jeu c'est l'intro ! Sinon, le soft en lui-même, j'aime pas trop. C'est peut-être à cause du personnage ; il est pourtant facile à diriger, il fait tout ce qu'on veut, il peut même se faire péter une bombe ou un bâton de dynamite à la tronche, mais oui j'vous dis, il peut tout faire. Mais j'aime pas. Le jeu est bien réalisé, les graphismes sont chouettes, tout est fluide, mais j'aime toujours pas. J'crois bien qu'en fait c'est le jeu qui ne m'intéresse absolument pas, ouais c'est ça, y m'emballe que dalle, tant pis.

FABINNOU

DES TRUCS ET ASTUCES A GOGO AU 36 68 74 08





International SENSIBLE SOCCER



Ce mois-ci, ce sont les fadas du football qui sont gâtés et particulièrement les adeptes des nouvelles versions, puisque nous accueillons l'édition limitée de Sensible Soccer désormais appelée INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER. Que vaut-elle ? C'est ce que nous allons voir maintenant dans Amiga Concept.



QUOI DE NEUF ?

Après une sale digit de présentation vous découvrez le même menu que vous connaissiez déjà en possédant une ancienne version, bizarre. Non non, c'est tout à fait normal c'est exactement le même jeu qu'avant, enfin presque. Toutes les équipes ont été remise à jour et donc, vous découvrirez de nouveaux noms. Les équipes personnalisées ont aussi été modifiées et vous trouverez des noms comme Grashopper XI, Disk errors, The big band...etc. Vous trouverez en revanche la véritable coupe du monde, avec les poules réellement existantes, ce qui donne l'originalité au jeu (t'as vu JPP, la France elle y est pas, affreux affreux affreux!)

LES MODES DE JEUX

Pour ceux qui ne connaissent pas Sensible Soccer, sachez qu'il existe quatre modes de jeu : amical, championnat, coupe et spécial. Si vous choisissez le mode spécial vous avez encore quatre types de jeu qui sont le championnat du monde, l'euro-coupe, le championnat des nations et enfin le championnat européen. Je crois bien qu'on peut dire qu'il y a le choix.

EN MATCH

International Sensible Soccer a beau être un jeu très complet il reste cependant dur à manipuler et vous devrez savoir perdre à vos débuts. Pour une bonne réussite vous devrez gérer correctement votre équipe, apprendre ses tactiques, et alors vous approcherez sûrement de la victoire.

AVIS

Un de plus ! Cette fois-ci, avec tout les groupes de la World Cup 94. Alors pour ceux qui ne le possède pas encore, c'est plutôt sympathique. Mais pour les autres, allez voir ailleurs parce que ça fait cher la différence ! Cette version, vous l'avez compris, est identique aux autres. L'évènement impose à tous les éditeurs de réactualiser leur soft de foot. C'est fait pour Sensible Software. **CYRIL**

AVIS



Dans la série Sensible Soccer, la version "Mondial USA" pointe son nez. Cette dernière n'a strictement rien à voir avec notre amour de Sierra Soccer. Mais, il faut l'avouer, l'ambiance sonore de Sensible Soccer ne nous laisse pas indifférents. Il y a seulement des changements dans les équipes pour la Coupe du Monde ! Arnaque ? Non, on ne vas pas dire ça, rien que pour ceux qui n'ont pas déjà un bon jeu de football. **LAURENT**

EN BREF

Il est sûr que ce soft a du mouron à se faire face à Sierra soccer, aussi récemment paru, car on préfère plutôt acheter une vrai nouveauté qu'une simple évolution. Enfin bon, moi je continue à jouer à Sierra soccer ; premièrement je préfère, et deuxièmement je veux confirmer ma domination à ce jeu face aux autres du magazine....

FABINNOU

TEST

SENSIBLE SOFTWARE



TYPE :	FOOTBALL
DISQUETTES :	2
CONFIGURATION :	512Ko
INSTALL DD :	NON
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE :	JOYSTICK
JOUEURS MAXI :	32



GRAPHISME	63
ANIMATION	88
MUSIQUE	76
BRUITAGE	73
PRISE EN MAIN	51
DIFFICULTE	81
DUREE DE VIE	77

MANIABILITE	17
REALISME	53
INTRO	46

Intérêt sur 1200	76%
Chargement	LENT

76%

G&OD B&F

- ▲ Remise à jour des équipes
- ▲ Coupe du monde, la vraie de vraie
- ▼ Trop dur à manipuler
- ▼ Le chargement est trop long

A 500	A 2000
A 500+	A 3000
A 600	A 4000
A 1200	CD 32

Cote de popularité

IMRE	4
CYRIL	6
FRANCK	7
FABIEN	6
LAURENT	6

MOY = 5,8

TEST

WILL BRIDGE

LORIDIM

TYPE :	BRIDGE 2P
DISQUETTES :	5 CD
CONFIGURATION :	CD32
INSTALL DD :	NON
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE :	Joypad/Souris
JOUEURS MAXI :	2

GRAPHISME	67
ANIMATION	70
MUSIQUE	87
BRUITAGE	89
PRISE EN MAIN	90
DIFFICULTE	N°CD
DUREE DE VIE	95

AMBIANCE	91
REALISME	89
ORIGINALITE	72

Intérêt sur 1200	---
Chargement	MOYEN

88%

GOOD & BAD

▲ - L'apprentissage rapide du jeu
▲ - La musique et les bruitages vraiment supers
▼ - Les graphismes des cartes sont vraiment pas terribles

■	A 500	■	A 2000
■	A 500+	■	A 3000
■	A 600	■	A 4000
■	A 1200	■	CD 32

Cote de popularité

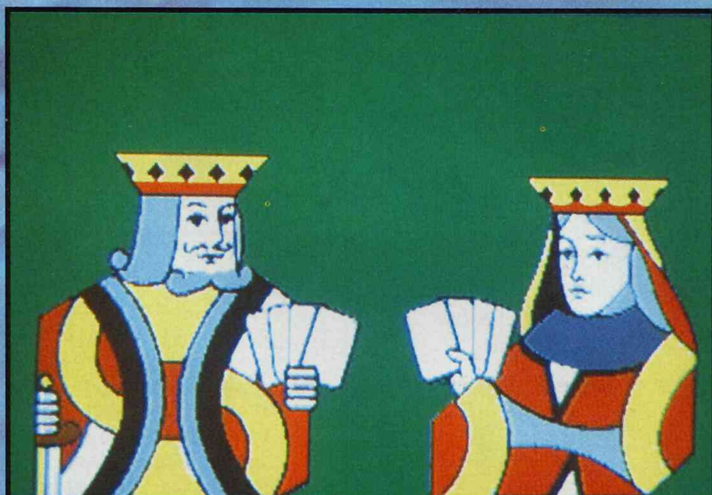
CYRIL	8
FRANCK	7
IMRE	7
LAURENT	7
FABIEN	8

MOY = 7,4



Dites-moi, chers lecteurs, savez-vous jouer au bridge ? Non ?! Et bien c'est le moment d'apprendre... Avec WILL BRIDGE, vous progresserez très rapidement, sans déplacer vos fesses de votre fauteuil adoré. Après plusieurs (mauvaises) tentatives, "ils" nous ont enfin sorti un logiciel de bridge qui nous donne envie d'aborder ce jeu de cartes si mal connu par le français moyen. C'est vrai quoi, vous n'avez jamais entendu dire que le bridge était un jeu de snob, ou qu'il n'était joué que par des personnes venant d'un milieu assez aisé ? Et ben non, c'est pas vrai. Ce jeu est abordable par tous, comme le sont le poker, la bataille, ou tout autre jeu de cartes que l'on a appris étant petit... Sauf que celui-ci demande tout de même un minimum de réflexion et de logique. En fait, ce logiciel a été inventé par le champion du monde de bridge lui-même - j'ai nommé monsieur Dominique PILON - en collaboration avec un expert en "intelligence artificielle" (Mr. Philippe PIONCHON).

Si vous preniez des cours de bridge en club (ou autre), vous verriez que l'on met tout de même plusieurs années avant de comprendre les règles et les expressions de ce jeu qui, je l'avoue, est malgré tout assez complexe. Mais surtout ne vous affolez pas, WILL BRIDGE vous apprend à jouer en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire... De plus, grâce à ses cinq CD, il vous permet de gravir progressivement les échelons pour arriver (qui sait ?! C'est possible !) au niveau de Mr. PILON (on peut toujours rêver...).



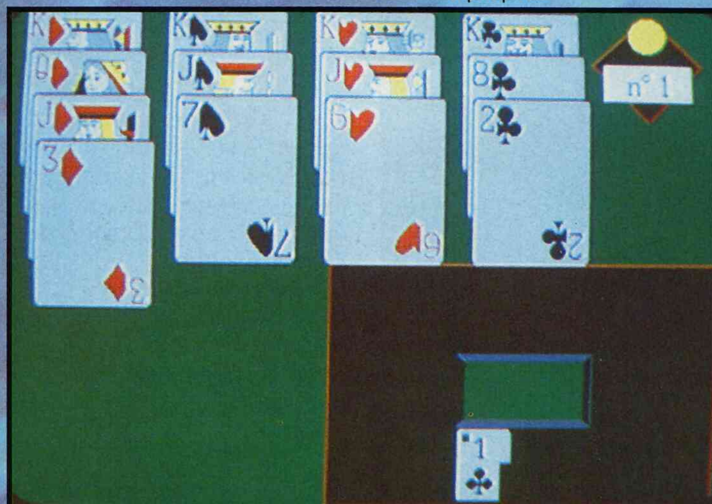
Donc, comme je l'ai dit il n'y a pas si longtemps de ça, WILL BRIDGE est composé de 5 CD qui représentent chacun un niveau différent.

Chaque niveau a ses spécificités propres.

INITIATION (Junior)

Ce premier CD comporte deux grandes parties, leçons et jeux (à un joueur). Les leçons vous permettent d'aborder les grands principes du système d'enchères (qui est tout de





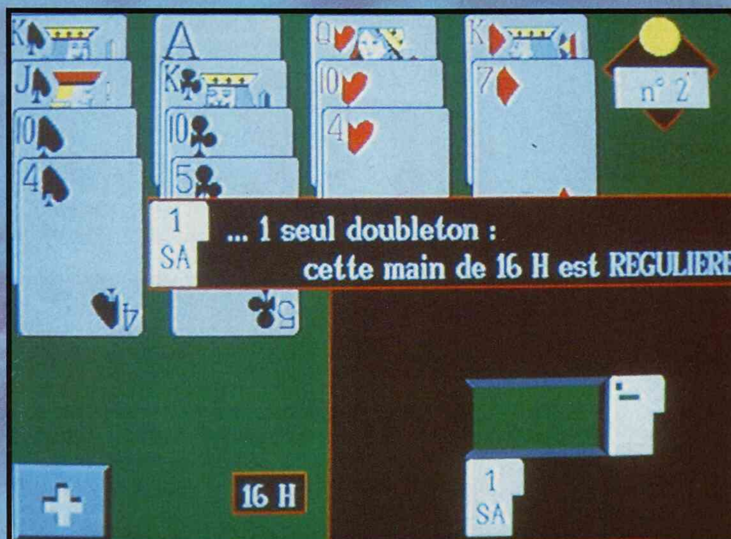
AVIS

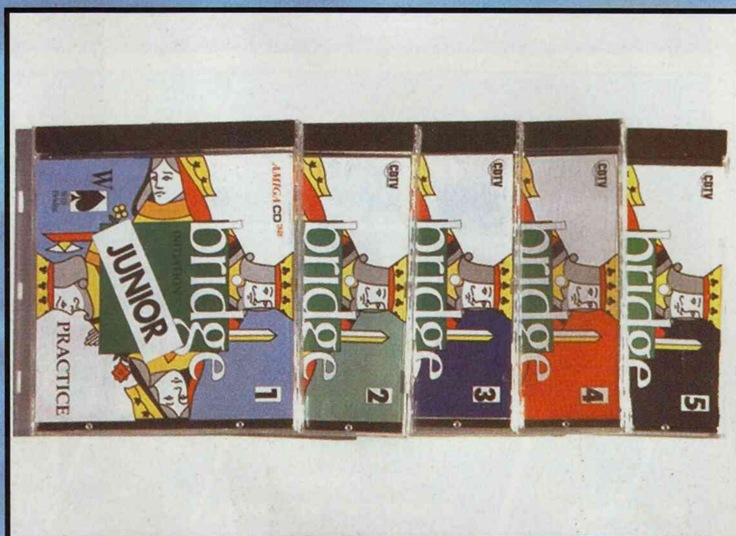


Personne dans la rédac' ne savait jouer au bridge jusqu'à ce que ces 5 CD atterrissent dans nos locaux. Maintenant, Leyla est incollable et maîtrise totalement les systèmes d'enchères. Moi et Fabien, on commence à capter le truc. Bref, tout ça pour vous dire que WILL BRIDGE permet à chacun d'entre nous d'apprendre, par étapes, et le plus simplement du monde, les règles de ce fameux jeu de cartes. Les graphismes sont hideux, mais franchement, le soft n'en est pas moins captivant. Pour ceux qui voudraient se la jouer pros du bridge, c'est du tout bon !

CYRIL

même l'essentiel dans ce jeu..), en vous apprenant petit à petit les expressions "courantes" (c'est-à-dire celles que vous devez utiliser lorsque vous jouez au bridge). Pour ce faire, le computer ne vous donne pas des pages et des pages de cours à lire, mais vous fais jouer directement ; ainsi vous apprenez au fur et à mesure que vous faites des conneries, vu qu'à chaque coup, s'affiche un petit commentaire sur ce que vous venez de faire, ou ce que vous auriez dû faire. La deuxième partie - le jeu proprement dit - vous permet de vous mettre directement dans l'ambiance d'une vraie partie de bridge, mais toujours en vous donnant quelques petits conseils pour vous éviter de refaire les mêmes erreurs. Le plus de ce logiciel est qu'aucune donne ne se ressemble, l'ordinateur choisit différentes combinaisons de cartes (une infinité donc...) qui vous mènent toujours à un exemple type de difficulté "limite" rencontrée au cours d'une partie.





INTERMEDIATE (Perfectionnement)

Le deuxième de la série comporte plusieurs types de jeux : Marathon, Duel, Labyrinthe. Certains se jouent seuls, d'autres à deux. Le principe est identique à celui du premier niveau : il faut trouver la bonne enchère et une règle pour le décompte des points permet de désigner le meilleur, ou d'évaluer vos progrès.

STANDARD

Ici, on ne retrouve plus qu'un seul jeu, le marathon, qui vous permet de jouer une série d'enchères et de mesurer vos performances. Le système d'enchères s'est encore enrichi et constitue à ce niveau un ensemble complet. Dans ce troisième niveau, vous pourrez exécuter une séquence complète d'enchères, contrairement aux deux précédents dans lesquels vous deviez surtout répondre à des questions bien précises sur ce que vous comptiez ou deviez faire avec telle ou telle donne. Ici toujours, on retrouve un commentaire général (à la fin de chaque manche cette fois-ci) décrivant la principale difficulté que vous aviez à résoudre.

COMPETITION

Alors là ça se corse...
Dans ce quatrième volume, on reconnaît les principes d'explications déjà présents dans le niveau INTERMEDIATE, mais en plus, ici est développée la notion de thème : sur proposition de votre ordinateur, vous avez la possibilité d'approfondir un thème ou une situation, en lui demandant que vous soient posées des questions sur le thème considéré.

HAUTE COMPETITION

Le dernier et, évidemment, le plus difficile des cinq niveaux. Le principe ressemble toujours à ceux des précédents CD, mais cette fois-ci, vous vous débrouillez vraiment seul. La bécane vous indique tout de même lorsque vous faites une erreur, mais ne vous explique plus laquelle c'était, ni pourquoi c'en était une. Mais avant d'arriver à ce CD...

AVIS



Sympa, très sympa d'apprendre à jouer au bridge sur CD. Il n'y a aucune amélioration par rapport à la version CDTV déjà sortie mais la réalisation n'a de toute façon pas beaucoup d'importance dans ce genre de logiciel. Dire que je ne savais pas y jouer du tout, avec le CD initiation on apprend les bases de ce jeu de cartes en un rien de temps. La réalisation ne crache pas le feu, mais les graphismes sont suffisamment explicites (des cartes) pour une bonne prise en main ; les sons sont en plus très sympas ! Le gros défaut c'est le prix d'un CD ! (il y en a 5 !)

FABIEN



BILAN

Superbe logiciel qui plaira aux fous du bridge aussi bien qu'aux flemmards qui ne veulent pas trop réfléchir, le tout accompagné de magnifiques musiques et de bruitages trop délirants.
Ben voilà, je crois que je vous ai à peu près tout dit. Je ne vais quand même pas vous expliquer les règles ici. Mais, même si vous restez réticent vis-à-vis du bridge, ce logiciel vaut quand même le coup d'essai. Malheureusement, il est encore un peu cher, mais une fois qu'on l'a, on ne regrette pas son achat.
A utiliser seul, en famille, ou avec votre partenaire habituel...

LEYLA

TEST

ANCO

KICK OFF 3

TYPE :	FOOTBALL
DISQUETTES :	2
CONFIGURATION :	2Mo
INSTALL DD :	NON
PLACE REQUISE :	---
CONTROLE :	JOYSTICK
JOUEURS MAXI :	4

GRAPHISME	79
ANIMATION	85
MUSIQUE	90
BRUITAGE	93
PRISE EN MAIN	84
DIFFICULTE	71
DUREE DE VIE	73

AMBIANCE	88
MANIABILITE	72
SENSATION	59

Intérêt sur 1200	---
Chargement	BON

74%

G&B OOD F

- ▲ La zique d'intro est vraiment sympathique
- ▲ Le niveau des équipes est assez réaliste
- ▼ Les balles actions sont rares
- ▼ On a du mal à s'y croire

A 500	A 2000
A 500+	A 3000
A 600	A 4000
A 1200	CD 32

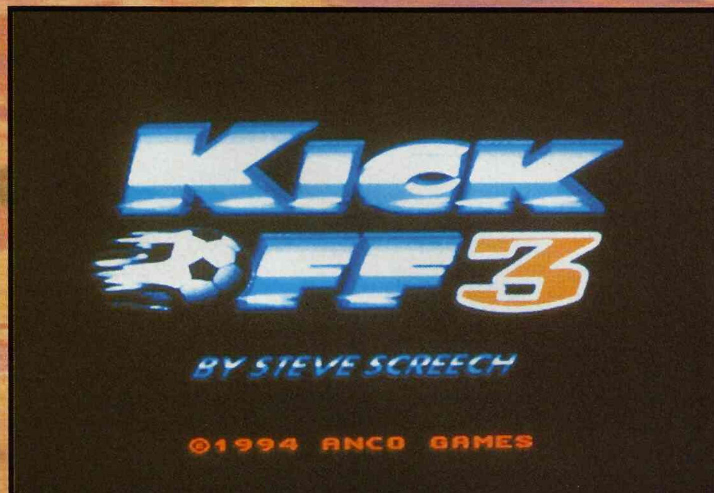
Cote de popularité

FABINNOU	3
FRANCK	7
IMRE	7
LAURENT	6
FABIEN	5

MOY = 5,6



Dans la série "les jeux de foot qui sortent en même temps que la Coupe du monde 94", voici le très attendu, le très médiatisé, le très suivi KICK-OFF 3. Ici, pas de Dino Dini. Je rappelle que ce dernier, géniteur du premier et du second KICK-OFF, s'est fait la malle et bosse maintenant pour Virgin. GOAL est son dernier rejeton. D'ailleurs, il suffit de jeter un rapide coup d'oeil sur celui-ci pour s'apercevoir qu'il a la patte du programmeur. Résultat des courses : ANCO a confié la programmation du jeu à une nouvelle tête. Résultat bis : KICK OFF 3 n'a plus rien, mais alors plus rien à voir avec ses ancêtres.
C'est sur une musique franchement originale (ouais, y'a d'la gratte !) et sympathique que le jeu se charge.





PREPARATION DES EQUIPES

Rien ne sert de courir, il faut shooter à point. Avant de se jeter à l'assaut des meilleures équipes, il est vivement conseillé de s'adonner à une véritable séance d'entraînement. Tiens, comme ça on va voir en détail les différentes manips et la jouabilité du jeu. Primo, une petite série de dribbles et de shoots dans les cages. Aïe, va falloir s'habituer parce qu'ici, on ne garde pas la baballe au pied. Au bout d'une dizaine d'essais, j'arrive quand même à slalomer entre les cônes et à mettre quelques cacahuètes. Bon, ça va. Ca reste jouable, certains même apprécieront. On continue : une série de penalties. Pas de ligne d'aide, pas de flèche, rien ! Tout au feeling. Là, j'aime moins, le contrôle est impossible et c'est pratiquement au hasard que vous devrez vous fier (comment peut-on se fier au hasard !?!?). On termine par quelques coups francs : même problème, pas de véritable contrôle.

La partie de plaisir s'achève, on rentre à présent dans le vif du sujet. Voyons donc un peu les équipes. Toutes les équi-





AVIS

C'est une nouvelle fois raté, Sierra reste toujours pour moi le meilleur des jeux de foot. Si la concurrence est rude, elle est loin d'être, pour l'instant, à la hauteur. Certains me diront que KICK OFF III n'est pas comparable, vu qu'il s'agit plus d'une simul' que d'un jeu d'arcade. Tous les coups sont possibles, toutes les règles du jeu sont prises en compte (dont les hors-jeux ; enfin !). On va mettre les choses au point, que les fanas de Goal et autres Kick Off, se jettent sur cette nouvelle version, quant aux autres, ils savent ce qui leur reste à faire : SIERRA !

FABIEN



AVIS

Thierry ! Ca va être dur de faire mieux que Sierra Soccer ! C'est donc avec une certaine appréhension, et une perplexité certaine qu'on a essayé cette nouvelle version du plus médiatisé des jeux de foot. Ben, ch'uis désolé mais j'accroche pas autant. Le réalisme est pourtant optimal : dribbles difficiles, passes, têtes bien appuyées, gestion de tactiques dispo à tout moment (etc...). Les détails sont bien au rendez-vous, c'est très bien pensé. Question ambiance, là aussi elle est très bonne, meilleure que celle de Sierra Soccer ou de Sensible Soccer mais au niveau jouabilité et sensations, ben il me manque quelque chose. C'est peut-être trop simulation à mon goût et pas assez arcade.

IMRE



pes habituellement présentes sont proposées. Chacune d'elles comprend 20 joueurs internationaux (640 en tout dans le jeu), tous repérables par des couleurs affichées à côté du nom : vert pour le gardien, bleu foncé pour les défenseurs, jaune pour les milieux de terrain et rouge pour les avants. Comme attributs ont trouve la vision (VSN), comprenez l'anticipation, le flair (FLR), la vitesse (VIT) et l'agilité. A côté de ça, chaque joueur a ses aptitudes, passes (PAS), tacles (TAC), têtes (TET), et shoots (SHT). Pour chaque équipe, un joueur-clé est présent. En fait, c'est le meilleur joueur et c'est par lui que le style propre de l'équipe sera déterminé. Là, les concepteurs du jeu ont fait fort, puisque chaque équipe internationale a son propre style de jeu calqué sur la réalité.

En mode simulation, sachez que KICK OFF 3 prend en compte les dernières règles en date du football. La passe arrière au gardien est par exemple sanctionnée.

Le menu principal vous laisse le choix entre un match amical, une Coupe du Monde (soit avec les poules 94, soit selon vos désirs), la Coupe Anco (par éliminatoires), la Ligue Anco (championnat) et le challenge. Dans ce dernier, votre équipe lance un défi à Anco United et doit passer 30 tours avant d'affronter Anco All Stars, une équipe pratiquement imbattable.

Avant chaque match, libre à vous d'intervertir les joueurs et de sélectionner votre tactique. Vous pouvez également prendre en compte ou non les hors-jeux, les fautes, les blessures, les prolongations. Enfin, à vous de paramètrer la durée du jeu, la vitesse et le contrôle du ballon.

Le jeu vous autorise 10 sauvegardes.







EN SHORT SUR LA PELOUSE

Passons au match proprement dit. Première surprise, la vue du terrain est verticale et de côté. Vous allez donc bombarder les cages soit à gauche, soit à droite. Deuxième constatation, les joueurs sont représentés sous forme de gros sprites. Pas de bonshommes tout petits, tout ridicules, et l'utilisation d'une loupe n'est plus nécessaire. Certains d'entre vous vont être ravis, non ?

Attention, c'est parti. Je vous l'ai signalé plus haut, le contrôle du ballon est délicat. La force de frappe et la hauteur des shoots sont également difficiles à maîtriser. Le jeu est parfois confus et la réception de la balle n'est pas toujours très claire. Il y a bien la possibilité de réaliser de superbes effets, mais là encore, tout ça manque de précision.

Rassurez-vous, KICK OFF 3 est jouable. En fait, dans la catégorie des jeux de foot à vue verticale, c'est même le meilleur. Il innove aussi puisqu'à la mi-temps, il est possible de donner des instructions aux joueurs, de zieuter les stats. Pendant le match également, puisque vous pouvez avoir accès à certaines options paramétrables.

Les graphismes, sans être extraordinaires, restent acceptables, les sons et les bruitages sont réalistes et valent le détour.

REALISTE, OUI MAIS...

Personnellement, j'accroche davantage pour une vue horizontale et plus ou moins du dessus, comme dans SIERRA SOCCER. Alors c'est vrai que le côté simulation de KICK OFF 3 offre un réalisme poussé, mais ce genre de jeu doit privilégier la jouabilité, la sensation. Pour la jouabilité, passe encore, mais ne comptez pas sur lui pour ressentir une quelconque sensation, une quelconque impression d'être réellement ailleurs. Sur un terrain de foot par exemple !

CYRIL

TEST

SILMARILS

ISHAR III

TYPE :	Rôles
DISQUETTES :	7
CONFIGURATION :	2Mo
INSTALL DD :	OUI
PLACE REQUISE :	5Mo
CONTROLE :	Souris/Clavier
JOUEURS MAXI :	1

GRAPHISME	94
ANIMATION	81
MUSIQUE	92
BRUITAGE	93
PRISE EN MAIN	85
DIFFICULTE	91
DUREE DE VIE	92

AMBIANCE	95
ORIGINALITE	79
ERGONOMIE	88

Intérêt sur 1200	---
Chargement	BON

92%

G OD
B & F

▲ Les graphismes : splendides !
▲ Les sons : magnifiques !

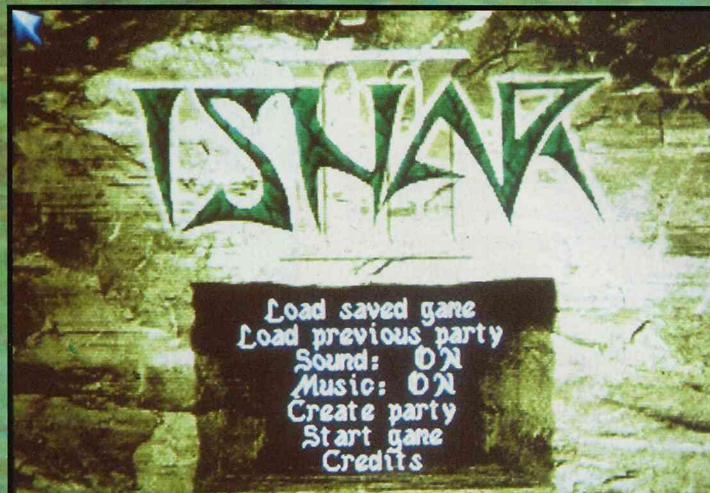
▼ Impossible d'engager une conversation. Il faut que les personnages aient quelque chose à dire

A 500	A 2000
A 500+	A 3000
A 600	A 4000
A 1200	CD 32

Cote de popularité

CYRIL	8
FRANCK	8
IMRE	9
JEROME	8
FABIEN	8

MOY = 8,2





C'est fait ! Il va sortir ! Ishar est de retour ! La troisième suite du jeu de rôle de Silmarils, va enfin tourner sur nos Amiga. Et comme d'habitude, il est superbe ! Des "Crystaux d'Arborea" à "Ishar la Légende de la Forteresse", en passant par "Ishar 2 les Messagers du Destin", et pour finir "Ishar 3 les Sept Portes de l'Infinité", Silmarils nous démontre encore qu'ils s'améliorent avec le temps. Avant d'entamer les fabuleuses caractéristiques de ce jeu, je vais vous rafraîchir la mémoire...

POUR LA MEMOIRE...

Avec Crystals of Arborea, Silmarils venait de sortir un jeu de rôle très novateur, en 3D Bitmap. Une histoire de Cristaux à récupérer par le Prince des Elfes. Ensuite, ils sortirent un jeu révolutionnaire nommé Ishar. Une superbe et grandiose aventure, gonflée de petites nouveautés qui en a fait un top. Ishar 2, The Messengers of Doom, était la suite de cette petite merveille. Là aussi, plein de petites nouveautés. Sans oublier une meilleure ergonomie, qui faisait légèrement défaut au premier volet. Et donc, Ishar 3. Pour comprendre un peu l'histoire d'Ishar 3, je vais vous expliquer celle des anciens logiciels.



AVIS

S'il y a un jeu de rôle que je devrais conseiller à nos lecteurs, ce serait bien ISHAR III puisqu'il exploite une fois de plus les capacités de l'Amiga 1200. Rien que les paysages qui sont des digits, en 256 couleurs pourraient en faire baver les PCistes. Les multiples musiques qui vous accompagnent durant votre parcours ne sont pas à négliger non plus. Alors! C'est pas un jeu comme ça que vous attendiez depuis longtemps ? Moi je suis même sûr que ceux qui n'aiment pas ce type de jeux, tomberont fous amoureux de cette nouveauté qui s'est vraiment distinguée des autres, et pour cause.

FABINNOU



POUR LES NON-VETERANS...

Tout commence lorsque Morgoth l'Ennemi Noir dirigeait le Pays d'Arborea d'une main de fer. A cause de lui, les terres étaient submergées par l'eau, les peuples étaient séparés, les bonnes gens devinrent corrompus, tout n'était que chaos. Le peuple des Elfes, ancienne peuplade qui était maîtresse d'Arborea, n'était plus. Mais le jeune Jarel, le Prince des Elfes, se décida un jour à partir avec ses fidèles compagnons, afin de s'opposer à la puissance démoniaque de Morgoth. Ils partirent à la recherche des célèbres cristaux d'Arborea pour mettre fin au terrible tyran. Après un









AVIS

Une arrivée fulgurante de cet Ishar là, 3ème du nom, avec cette superbe version AGA qui sort avant la version 500 : pour de l'AGA, c'en est vraiment, on n'en doutait pas et c'est encore plus superbe qu'on ne se l'imaginait. Silmarils nous a précisé que la version que nous testions ne bénéficiait pas encore de tous ses bruitages... ben, quand on voit c'qu'on voit, on s'demande comment y vont faire pour en rajouter : c'est déjà très fourni et je ne parle même pas de la zique, elle atteint les sommets... mélodieuse, elle est très agréable. L'intrigue, c'est du tout bon (non, pas le ministre). Silmarils n'a pas perdu la main... faut bien les féliciter, c'est à présent fait.

IMRE



fabuleux combat, Jarel parvint à tuer Morgoth. Il devint le seigneur de la contrée qu'il appela Kendoria. Kendoria connut une ère de prospérité, mais à la mort de son créateur, ses héritiers s'entretuèrent. Et la splendeur de Kendoria avait bien terni. Krogh, fils de Morgoth, décida de ce moment pour se construire une forteresse cachée nommée Ishar ("Inconnu" en elfe). Un groupe d'aventuriers courageux partit à la recherche de cette mystérieuse forteresse, et tua son seigneur Krogh, qui menaçait la population à l'asservissement. Kendoria fut déclarée zone interdite à toute créature chaotique, et Ishar devint une cité de sciences et de culture. De nombreuses peuplades arrivèrent sur Kendoria, et plusieurs villes se développèrent.





L'une d'elle s'appelant l'Ile de Zach (ancien compagnon de Jarel) fut envahie par un marchand très riche, qui n'était rien d'autre qu'un ancien moine du chaos nommé Shandar. Il devint tellement riche qu'il put s'approprier toute la ville. Il créa un culte démoniaque et un nouvel Ishar. Pour faire concurrence opposée à l'Ishar original. Là encore, d'intrépides aventuriers (les Messagers du Destin) mirent fin à cette nouvelle menace. Mais l'esprit de Shandar n'était pas mort, et il est prédit que sa vengeance sera terrible.

KOMANSSAIFAI ?

Ishar 3 utilise le même système que ces précurseurs, une vision 3D Bitmap, les capacités d'affichage de couleurs de la machine, et les graphismes somptueux. Les bruitages et les graphismes sont digitalisés. Même les combats sont en images digitalisées. L'ergonomie a encore été améliorée. Et les musiques sont toujours aussi entraînantes. Un monde encore plus vaste, et de grandes nouveautés vous attendent (car il y en a !) : comme la possibilité de créer ses propres personnages. Enfin en deux pages, je ne peux pas tout dire sur ce fabuleux jeu qu'est Ishar 3. Alors écoutez-moi bien : pour tous les fans de jeu de rôle, ou même pour les autres, achetez-le, volez-le, mais faites quelque chose pour vous le procurer !

LAURENT

TEST

COKTEL VISION

KING QUEST VI



TYPE :	Aventure
DISQUETTES :	10
CONFIGURATION :	1Mo
INSTALL DD :	OUI
PLACE REQUISE :	7,5Mo
CONTRÔLE :	SOURIS
JOUEURS MAXI :	1



GRAPHISME	83
ANIMATION	86
MUSIQUE	91
BRUITAGE	70
PRISE EN MAIN	85
DIFFICULTE	82
DUREE DE VIE	81

AMBIANCE	87
ORIGINALITE	81
INTRO	77

Intérêt sur 1200	---
Chargement	BON

88%

G&B OD F



▲ - Un jeu que l'on finit avec plaisir

▼ - Certaines enigmes sont illogiques

A 500	A 2000
A 500+	A 3000
A 600	A 4000
A 1200	CD 32

Cote de popularité

CYRIL	8
FRANCK	8
IMRE	8
LAURENT	8
JEROME	8

MOY = 8



Le voilà enfin, le 6ème du nom ! On ne l'espérait plus, depuis les échecs successifs des versions de cette saga Sierra sur Amiga, et surtout pas d'une telle qualité ! En fait, la société américaine a jugé bon (et comment !) de confier la conversion à une société anglaise, un peu plus qualifiée sur notre machine, j'ai nommé : Revolution Software. Ceux-là même qui ont réussi l'exploit BENEATH A STEEL SKY; excusez-nous du peu !

Avec trois sociétés comme ça dans l'histoire (Coktel, Sierra et Revolution), on ne pouvait que craindre le meilleur. Et ce qui devait arriver, arriva...

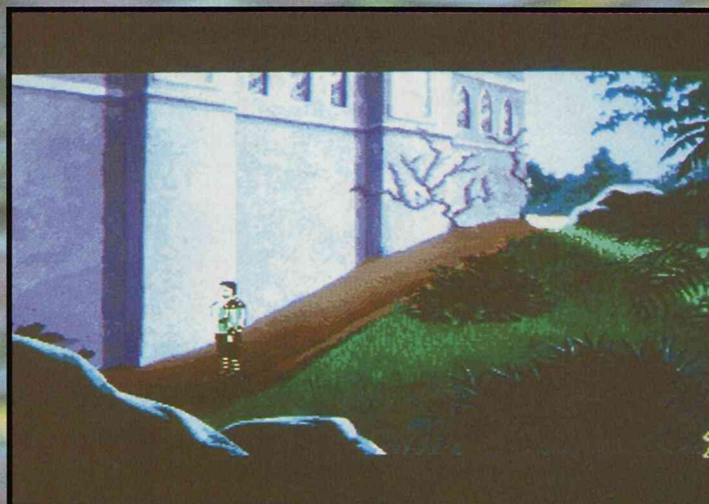




UNE HISTOIRE D'ENFANT ???

Si Sierra, en particulier avec les King Quest, est réputé pour développer des jeux aux scénar' un peu gnan-gnan (on est loin du futur post-apocalyptique de Beneath...), il n'empêche que leurs histoires sont toujours extrêmement bien foutues. Que les rassasiés des contes enchantés, passent leur chemin !

Au menu, nous avons donc le droit à une jolie princesse, très bien roulée, qui s'est faite enlever par un très méchant, aux pensées très lubriques. En fait, Cassima, que vous avez connu lors d'un épisode précédent, est devenue l'héritière du royaume des Iles Vertes après la mort mystérieuse de ses parents. L'administrateur actuel, le Grand Vizir Alhazred, a le projet de devenir Calife à la place du Calife en épousant la princesse. Comme il a une sale gueule, il doit retenir Cassima prisonnière dans le donjon.



AVIS



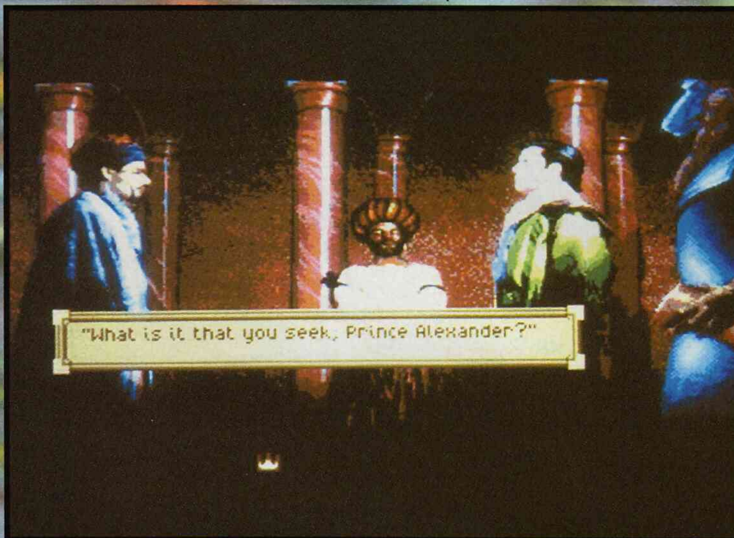
Bon d'accord c'est une version 500, alors vous allez pas nous faire chier avec les graphismes. Rien que le jeu en lui-même n'en aurait pas besoin. Et puis d'abord il y a la version 1200 qui va sortir, et en 256 couleurs mon neveu ! Alors j'donne un bon conseil à ceux qui ont un 1200 et qui n'ont pas encore acheté King Quest 6 : attendez donc la nouvelle version. Quant à ceux qui possèdent un 500, achetez-le sans hésiter. Le jeu est bourré d'humour et les personnages sont des plus originaux : gros nez, grosses oreilles, grosse bit... grosses mains pardon. Bon allez, j'vous laisse, moi je retourne me faire une partie.

FABINNOU

Pendant ce temps, en pleine réflexion sur votre trône (on ne sait pas exactement lequel!), vous, Alexander, avez une vision de l'héritière en plein désarroi. Vous décidez donc de partir au-delà des Sept Mers pour revoir votre ancienne amie. Malheureusement pour vous, vous essuyez une tempête et faites naufrage sur une île inconnue. Complète-



ment perdu, seul (vos marins ont disparu), vous devez donc explorer l'île pour tenter de savoir où vous vous trouvez exactement.

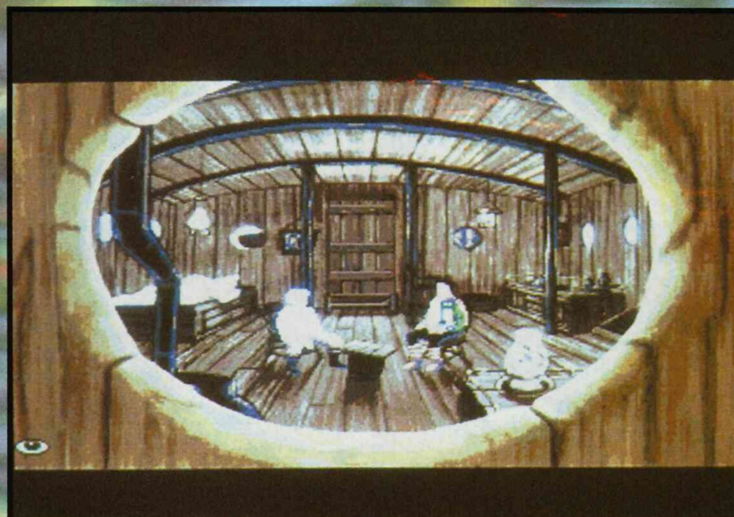


En fait, vous apprendrez qu' avec beaucoup de chance, vous avez atterri sur le lieu de votre destination ! Je vous accorde qu'on ne peut pas faire plus banal comme histoire, mais Sierra ne s'est pas arrêtée là !

LOUFOQUE, VOUS AVEZ DIT LOUFOQUE ?

Si KING QUEST VI apparait comme un jeu pour enfant, il n'en est en réalité vraiment rien, le niveau de difficulté est vraiment élevé. Les énigmes à résoudre sont rendues complexes par leur caractère fantastique. Vous devrez par exemple aider une huître à trouver le sommeil en lui enlevant la perle qui l'empêche de fermer sa coquille ?!?

Vous rencontrerez aussi, au cours de votre périple, les terribles gardiens de l'Ile des Voeux (il y a quatre îles différentes et la légende raconte qu'il y en aurait une cinquième) qui ont chacun un sens extrêmement développé (grandes oreilles, gros nez...) qu'il faudra flatter avec un objet particulier, différent pour chaque gardien. Le jeu est en plus assez long, il tient sur 10 disquettes, pour vous tenir en haleine le plus longtemps possible. Bien sûr, je vous conseille vivement d'opter pour la solution disque dur, sinon gare à la corne !!!!





AVIS

Un titre qui me rappelle Simon the sorcerer ; de beaux graphismes aux couleurs chatoyantes, en 32 couleurs bien-sûr, mais on attend avec impatience la version AGA, en 256 couleurs (test dans le prochain numéro, promis !). Par contre, au niveau de l'interface d'utilisation c'est à Beneath of steel sky que cela me fait penser : très pratique, on peut difficilement faire plus facile. L'humour est omniprésent tout au long de l'aventure, à dose raisonnable tout de même, tant au niveau des tirades que des sprites d'animation du personnage, qui se comporte différemment selon la situation. Un bon produit en somme mais j'attends la version AGA pour mon bébé 1200.

IMRE



ET LA REALISATION, DANS TOUT CA ?

Il ne s'agit bien sûr que d'une version 500, donc en 32 couleurs ; le jeu en 256 couleurs sortira un petit peu après. La présentation en souffre, les couleurs étant trop proches pour bien faire ressortir les dessins, mais enfin elle est quand même honnête. Le jeu en lui-même est très réussi graphiquement, les couleurs choisies sont superbes et vous mettent dans l'ambiance. Un tout petit reproche, les sprites ont, parfois, du mal à se détacher du décor, ce qui est d'autant plus dommage que les animations sont très réussies et réalistes.

Ce qui nous aide à nous plonger, encore plus, dans l'aventure, ce sont les musiques que je trouve toutes plus splendides les unes que les autres. Elles sont angoissantes, mystérieuses, joyeuses... toujours au moment où il le faut !

Tout est fait pour que vous ne décrochiez plus de votre Amiga, avant d'avoir terminé cette aventure. Même si la réalisation est en dessous de Beneath... elle vaut vraiment le coup d'oeil !

Bon, ben avec tout ça, ne vous attendez pas à ce que je vous dise de ne pas acheter KING QUEST VI, vous devriez déjà être en train d'emmerder le vendeur pour connaître la date de sortie exacte du jeu.

Pour ajouter un point en plus, il sera entièrement adapté en français. Alors là que vous faut-il de plus, je vous le demande ? STOP !!! Attendez, ne partez pas !! J'ai oublié de repréciser pour tous les possesseurs de 1200 de patienter encore un petit peu. Je sais c'est dur, mais ça vaudra le coup, je vous le promets !

FABIEN

N'OUBLIEZ PAS LE MEETING D'AMIGA CONCEPT LE 1er ET 2 OCTOBRE PROCHAINS A L'AQUABOULEVARD DE PARIS

CORE DESIGN

TYPE :	SHOOT'EM UP
DISQUETTES :	3
CONFIGURATION :	2Mo
INSTALL DD :	NON
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE :	JOYSTICK
JOUEURS MAXI :	2

GRAPHISME	95
ANIMATION	90
MUSIQUE	88
BRUITAGE	85
PRISE EN MAIN	83
DIFFICULTE	72
DUREE DE VIE	82

AMBIANCE	83
CONVIVIALITE	87
SENSATION	80

Intérêt sur 1200	---
Chargement	BON

85%

G&OD B&F

- Très bon grafx
- Très bonne maniabilité
- Très bon effets

- Manque de tirs spéciaux

A 500	A 2000
A 500+	A 3000
A 600	A 4000
A 1200	CD 32

Cote de popularité

CYRIL	7
JEROME	7
IMRE	9
LAURENT	7
FABIEN	7

MOY = 7,4

BANSHEE



L'histoire se passe en l'an de grâce 1999 sur la Terre, mais dans un autre espace-temps. Dans cette dimension, 14-18 et 39-45 ne sont que des nombres comme les autres, car les deux guerres mondiales n'ont jamais eu lieu. La technologie est beaucoup moins avancée que la notre. Par exemple, les téléviseurs sont encore en noir et blanc (les pauvres ! Ils ne sont pas près d'avoir le son THX ou un commodore 64). Au niveau des avions, c'est la même chose. Vous vous rappelez des vieux coucous, et bien dans cette dimension c'est la pointe de la technologie. Ah !... Pour quand le F17 ? Bref, Blardax Maldrear, dictateur de la république de Styx commence à se faire entendre. Son objectif est de prendre possession de la Terre ; vous décidez donc de le contrer dans ses desseins maléfiques. Premièrement pour sauver votre planète, mais aussi pour venger la mort de votre père, qui fût tué par cet ignoble individu. N'écoutant que votre courage, vous décidez de partir à bord de votre avion Banshee.





AVIS



On s'était dit, tiens, voilà un remake de 1942, en moins bien sans doute... Quelles mauvaises langues ! En lui-même, le jeu n'a rien d'original, mais alors quelle réalisation ! Quels graphs !! Quelle angoisse !!!... Non, c'est vraiment une réussite, c'est jouable à 200 % et simultanément à deux... Quel pied !!!!

IMRE

DESCRIPTION

Ce shoot'em-up est le meilleur qu'il m'a été donné de voir sur Amiga. Graphisme en 256 couleurs, très bonne animation des ennemis (qui sont très variés et colorés) mais bon ça, on y reviendra plus tard. La jouabilité est d'une grande souplesse, et votre sprite glisse bien à l'écran. Des effets météo surprenants, comme la pluie ou le brouillard, viennent agrémenter l'action. Les couleurs sont belles et bien choisies. La musique d'intro est vraiment sympa. Les bruitages ne sont pas en reste pour autant.... Ah ! Je reprends mon souffle... Vous avez la possibilité de jouer à deux simultanément ce qui augmente considérablement l'intérêt du jeu. Non, c'est un très bon jeu. Dommage quand même que les options de tirs ne soient pas plus facilement accessibles, et qu'elles ne soient pas plus nombreuses. Vivement la version CD32...

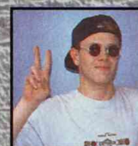
VOL AU-DESSUS D'UN NID DE VIEUX COUCOUS

"C'est ok, Roger (prononcer Roadgersss), je suis actuellement au-dessus du point zéro. - Delta, me recevez-vous... - Oui Banshee, nous vous recevons 5/5. A vous. - J'aperçois sur mon radar la flotte ennemie, le combat risque de commencer d'un instant à l'autre... - Roger !!!". Je vous attends mes gaillards, vous allez payer la mort de mon père.... Ah ! les voilà... Allez, bouffes-moi ça.... ouais, et de deux... A qui le tour ?!... Tiens, prends ça dans les dents... Ahhhhh ! mais que m'arrive-t-il ? mais m...e, je suis touché ! May-day, may-day, je pique du nez, je risque de m'écraser ! May-day, may-day. Scrashhhhhh........... Game over... Oh zut, j'ai encore perdu. La prochaine fois je lirai les trucs et astuces d'Amiga Concept pour finir plus rapidement ce jeu.

FRANCK



AVIS



En regardant la preview, il y a quelques mois, je m'étais fait à l'idée que ce jeu n'était rien de plus qu'une pâle copie de 1942 et qu'à sa sortie, on ne tergiverserait pas dessus. Grosse erreur ! La version définitive est superbe, les graphismes sont exceptionnels et les effets de brouillard, de pluie, sont hyper réalistes. L'intérêt est présent, surtout à deux. Un reproche à faire tout de même : il n'est pas rare de confondre les deux coucous et de s'emmêler les panneaux. Il aurait peut-être fallu se la jouer plus franc dans la différence des couleurs. A posséder malgré tout.

CYRIL

SABRE TEAM

TEST

KRISALIS



Il fallait s'y attendre, SABRE TEAM est désormais disponible sur CD32. Il fallait là aussi s'y attendre, le jeu est identique à la version 1200. Résultat, j'ai les nerfs qui lâchent et la forte envie d'investir les locaux de Krisalis, l'éditeur, histoire de leur faire passer un sale quart d'heure. L'unique amélioration se résume en fait à quelques voix digitalisées et à des bruitages nettement plus réalistes.

L'histoire, elle, n'a nullement changé. il s'agit toujours de prendre d'assaut une base ennemie pour y libérer des otages. Ceci, en éliminant les vigiles qui parsèment les couloirs et les pièces des bâtiments. Vous pouvez diriger jusqu'à quatre personnages. Pour repérer les ennemis, un système de radar est utilisable. Chaque action vous coûte bien entendu un certain nombre de point. Arrivé à 0 pour chaque personnage, vous passez un tour.

Alors, parlons peu mais par-lons bien. Les graphismes n'ont pas bougé et sont toujours aussi mauvais. Sur micro, ça choquait déjà, mais là, sur console, mis à part quelques digits et autres écrans fouillés, ça frise carrément le ridicule. La jouabilité n'est pas formidable, c'est plutôt lent et pas rapide du tout, ou l'inverse, comme vous voulez. Niveau bruitage, comme constaté plus haut, c'est mieux. Des voix digitées interviennent à tout moment de la partie pour vous informer et pour être honnête, elle sont superbes. Pour du CD, normal dirons certains. Quant à la musique, il n'y en a qu'une, et à force c'est lourdingue !

Et l'intérêt ? Et oui, l'intérêt ! Parce que finalement, c'est ce qui prime dans un jeu. C'est vrai, les pac-man, tétris et compagnie ne brillent pas par leur réalisation. C'est uniquement parce qu'ils sont prenant qu'ils valent le coup. Seulement, ici on est sur CD32. Les honnêtes possesseurs de la console aux grandes capacités en veulent plein la tronche. Là, désolé mais NON ! Cette fois-ci encore, c'est impardonnable. L'intérêt a beau exister, les futurs acheteurs se sentiront trompés. C'est dommage !

CYRIL



AVIS



J'ai assez aimé sur 1200 et, comme c'est le même sur CD32, j'aime assez cette version. L'intro n'est pas trop mal non plus et le jeu est, ma foi, amusant. Je me suis fichtrement bien amusé à dégommer les ennemis et à aller tuer mes propres personnages. En fait, ce qui est le mieux sur le CD c'est le chargement. Au moins, j'ai le temps de jouer, de m'amuser, de perdre, de ranger le jeu et de rentrer chez moi, le tout en 5 minutes chrono en main. Alors franchement on ne pouvait pas faire mieux. Moi je vous le dis, il est vraiment génial.

FABINNOU

AVIS



"Encore un Sabre Team" que j'me suis dit. Encore une version reprise sur CD-32. Encore la même chose... Et bien oui, c'est la même chose ! Mais avec quelques atouts sérieux : la vitesse de manipulation, les voix digits et la rapidité d'action des personnages gérées par l'ordinateur. Voilà ce qui change, c'est pas grand chose, mais c'est déjà pas mal...

LAURENT





TYPE :	STRATEGIE
DISQUETTES :	1 CD
CONFIGURATION :	CD32
INSTALL DD :	NON
PLACE REQUISE :	---
CONTRÔLE :	JOYPAD
JOUEURS MAXI :	1

GRAPHISME	52
ANIMATION	59
MUSIQUE	68
BRUITAGE	81
PRISE EN MAIN	78
DIFFICULTE	86
DUREE DE VIE	83

AMBIANCE	79
ORIGINALITE	82
ERGONOMIE	78

Intérêt sur 1200	---
Chargement	BON

71%

G OD & B F

▲ L'intérêt, mais c'est tout

▼ Non j'vous assure c'est tout

A 500, A 500+, A 600, A 1200, A 2000, A 3000, A 4000, CD 32 (coché : CD 32)

Cote de popularité

FRANCK	7
IMRE	7
JEROME	5
LAURENT	7
FABINNOU	7

MOY = 6,6

POKE

LE CRUNCHER DE MONDES

TAXEURMANIA

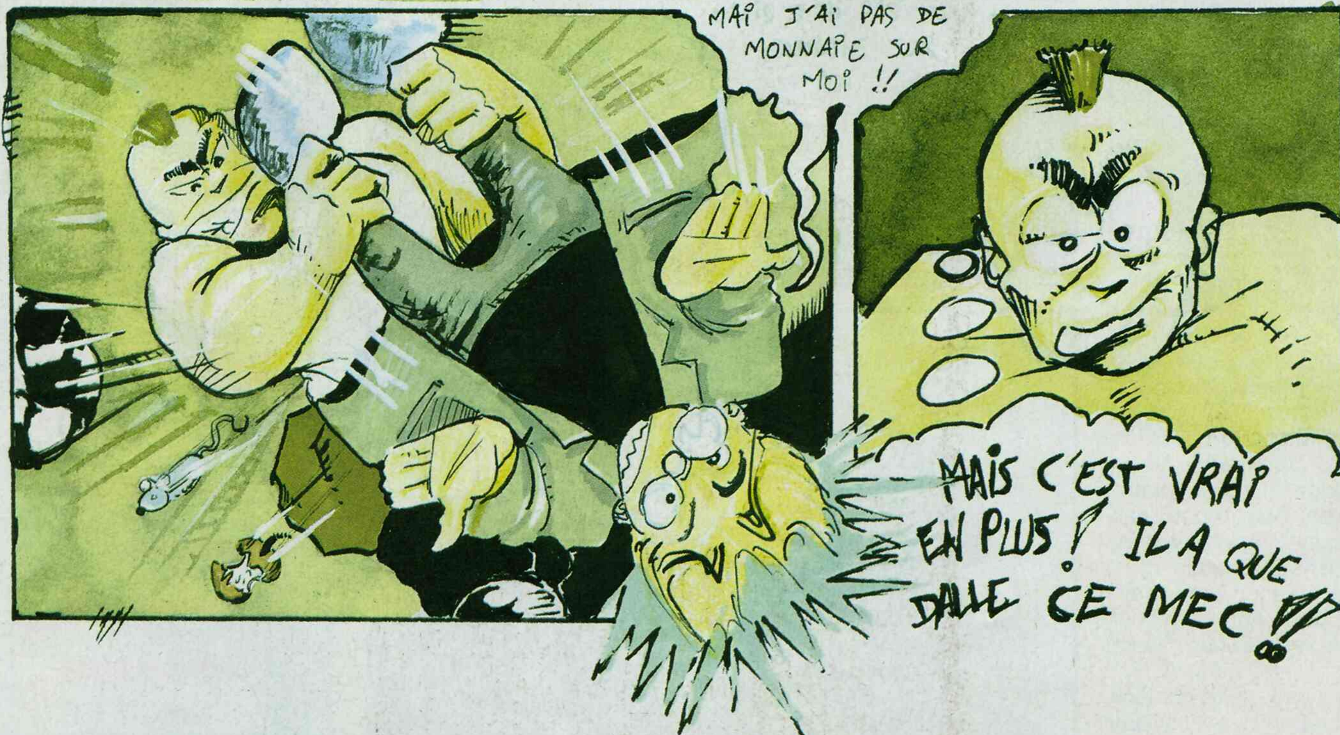
LES ELFES, C'EST VRAIMENT DES BRANLEURS...

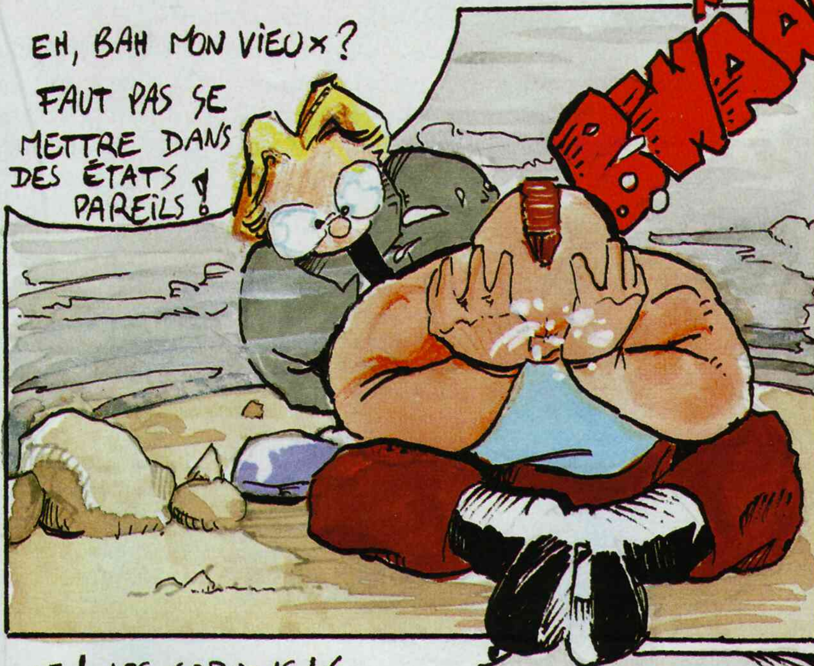
TON BLÉ, TON FLOUZE, TON PÈZE TON FRIC, TES PFAFS... TON POIGNON, QUOI! ABOULE!

GINSU 2000

UN TROPICO COCO?

TIENS, PAS PLUS TARD QUE IL Y A PAS SI LONGTEMPS...




EH, BAH MON VIEUX ?
FAUT PAS SE METTRE DANS DES ÉTATS PAREILS !
BWÂÂÂAAAAA


TIENS ! V'LÀ 20 CENTIMES C'EST TOUT CE QUE J'AI !
WÔA SUPER !


HE ! LES COPAINS !! J'AI UNE PIÈCEUUH !!
NANÈRE D'ABORD !!
?
QUÉ !


AH OUI ?
TIENS DONC !
OUAIS MÊME QUE C'EST MA MIENNE !

ENFIN ! POUR UNE QUE C'EST PAS SUR MA GUEULE QUE ÇA TOMBE !!
AÏEUH !
DONNE-MOI CETTE PIÈCE !
NAN !
BRAÔM
VA T'FAIRE !
ET TA SOEUR ?!
C'EST À MOI !
MAIS NON !
SI !
JE L'AI VUE LA PREMIÈRE
QUI FINIT LE CASSOULET ??
SANS BLAGUE !
M'EN FOUS DES ELFES, MOI !!

TRUCS & astuces

Vous entrez dans l'antre du maître des arcanes Amiga. N'oubliez pas que celui qui enverra le plus de NOUVELLES astuces se verra récompensé d'un abonnement d'une année au magazine. Je remercie à cette occasion tous ceux qui on pû participer à l'élaboration de cette rubrique et je vous rappelle que les astuces faites à l'aide de cartouches ou éditeurs de secteurs sont les bienvenues.

SIMON THE SORCERER



Au village :
Aller dans le petit cottage, prenez l'aimant et les ciseaux. Ensuite, dirigez-vous vers la baraque du forgeron. Prenez la corde et le battant de cloche. Allez à la taverne, utilisez les ciseaux sur la barbe du nain. Parlez aux gonzesses et au tavernier. Déplacez-vous jusqu'à la pièce d'à coté et discutez avec les mages. Sortez et allez chez le druide. Prenez l'échelle qui se trouve contre le mur et entrez dans la maison. Prenez le bocal à spécimen et le médicament contre le rhume d'éléphant. Dés lors vous pouvez vous arracher du village pour pénétrer dans la forêt...



Dans la forêt :
Ramassez la plume lorsque vous serez devant le hibou, et questionnez-le. Ensuite, allez vers le site de fouilles. Lisez la pancarte, et, dans le trou, parlez au paléontologue. Allez, dès que vous aurez tout fini, à la maison du bûcheron. Parlez-lui, et piquez-lui le détecteur de métaux. Quand vous serez devant le barbare, enlevez-lui son écharde. Il vous filera un sifflet. Allez devant la souche, et parlez avec les vers. Ensuite, allez à la maison de la sorcière et au puit. Utiliser la manivelle pour prendre le seau. Après, dirigez-vous jusqu'au pont du Troll, et parlez-lui. Il va prendre et utiliser le sifflet. Le barbare arrivera et le jettera à la flotte. Avec l'eau du sceau, arrosez les haricots de pataud. Ils vont pousser à vue d'oeil. Prenez-les...

Encore au village :
Dirigez-vous vers le jardin et utilisez les graines magiques sur l'engrais et prenez la pastèque.

Dans la forêt :
Trouvez le ménestrel, et bouchez le sousaphone et prenez-le. Allez devant la tour et faites sonner la cloche avec le battant. Grimpez avec la natte en haut de la tour. Parlez à la princesse, embrassez-la. Admirez !

Retour au village :
Allez vers la maison au chat, et utilisez la truie sur la porte en truffe. Vous pouvez, ensuite, entrer et prendre le voile et l'enfumoir. Allez vers la ruche, et utilisez l'enfumoir et les allumettes pour faire fuir les abeilles, et ainsi prendre la cire. A l'auberge, demandez à boire à l'aubergiste et pendant qu'il est occupé, bouchez le robinet du tonneau avec la cire. L'aubergiste sortira alors le tonneau et vous donnera un bon pour une bière gratuite. En partant, n'oubliez le tonneau.

Les bois :
A la mine des nains, ramassez la pierre et lisez le mot de passe



inscrit dessus (bière). En entrant dans la mine donnez le tonneau au garde, suivez-le et utilisez la plume sur le nain qui dort. Prenez la clé. Remontez et dirigez-vous vers l'autre tunnel. Attrapez le crochet et ensuite, ouvrez la porte avec la clé. Entrez : le nain sera heureux d'avoir une rebié gratos. En échange il vous donne une gemme. Vous pouvez ressortir de la mine.



Le mont :
Réveillez le géant avec le sousaphone, il tendra alors le bras, l'arbre tombera ; vous pourrez ainsi traverser le ravin. A l'écran suivant, utilisez le détecteur de métal. Malheureusement vous ne pouvez pas creuser. Plus loin, dans l'antre du dragon, donnez le médicament pour l'éléphant au dragon. Prenez l'extincteur. Ressortez et escaladez la grotte. Prenez le fossile. Ensuite, allez devant l'arbre qui parle et écoutez-le.

Le village :
Le vendeur louche vous achètera votre gemme. Profitez-en pour aller voir le forgeron qui cassera le fossile. Récupérez-le. Allez dépenser votre blé au magasin. Achetez du White Spirit et un marteau.

Dans la forêt diversifiée à feuilles caduques :
Trouvez l'archéologue et montrez-lui le fossile.

Tous à la montagne... :
L'archéologue va creuser. Regardez bien la boue, vous trouverez enfin du mithril.

Toujours les feuillus :
Apportez le mithril au bûcheron. Il vous demandera de le donner au forgeron



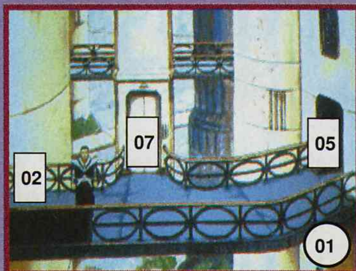
Au village :
Donnez le mithril au forgeron, qui en fera une superbe hâche.

Encore des feuilles :
Le bûcheron partira avec sa nouvelle hâche en laissant sa lourde ouverte. La tentation fait le larron : chourez-lui une cheville. Un passage secret se trouve dans la cheminée, mais vous devrez déjà éteindre le feu à l'aide de l'extincteur. Bougez le crochet. Barbez de l'acajou. Retournez voir vos potes les asticots et attention à la fringale... (enfin, offrez leur l'acajou...). A la tour, avec vos passagers, grimpez et refringale (pour plus de compréhension : utilisez les vers sur le plancher... NdA). Deux étages plus bas, descendez dans le trou, ouvrez la tombe et dès que la momie est sortie, tirez lui la bandelette. Vous avez enfin la baguette magique. (A SUIVRE...)

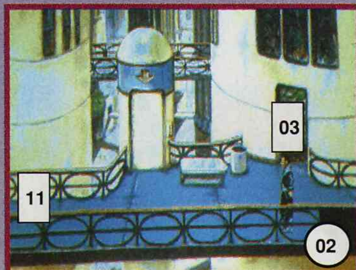
BENEATH A STEEL SKY (suite)

SUITE DE LA SOLUCE DE BENEATH A STEEL SKY PAR LAURENT

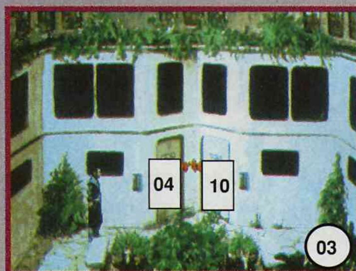
Ph 01 - allez à gauche en sortant de l'élévateur (ph 2)



Ph 02 - prenez le passage du fond qui mène aux appartements (ph 3)



Ph 03 - ouvrez la porte de gauche, c'est chez Reich (ph 4)



Ph 04 - fouillez sous l'oreiller et prenez le magazine
- sortez et revenez à l'élévateur (ph 1)



Ph 01 - continuez son chemin vers la droite (ph 5)

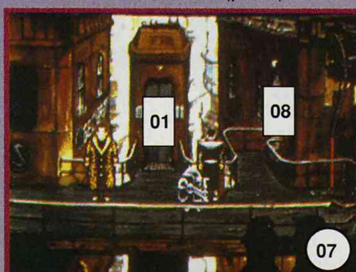
Ph 05 - dans la cour, allez à l'agence Travelco (ph 6)



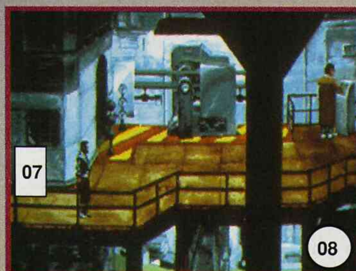
Ph 06 - offrez au gars de l'agence le magazine
- et prenez le ticket et revenez voir Lamb par l'élévateur (ph 7)



Ph 07 - offrez à Lamb, le ticket et lui faire rappeler sa promesse au sujet de la visite de son usine (ph 8)



Ph 08 - parlez longuement à Anita, là vous comprendrez mieux le système de Linc ; elle vous modifiera aussi votre carte pour avoir accès au réseau de Linc d'une façon illégale
- ensuite ressortez de l'usine (ph 7)



Ph 07 - connectez-vous au terminal Linc, rétrogradez le statut de Lamb et videz son compte
- parlez à Lamb, il conseillera d'aller voir (pour une assurance) son ami Ancre
- quand Lamb essaiera, en vain, d'utiliser sa carte pour descendre avec l'élévateur, questionnez-le
- il vous demandera d'aller nourrir son chat Couscous
- enfin allez, via l'élévateur, à la cour près de Travelco (ph 5)

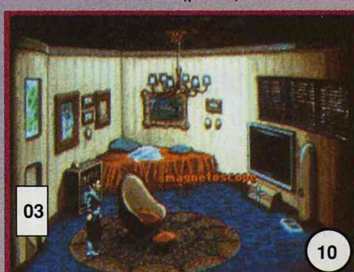
Ph 05 - dirigez vous vers l'agence d'assurance (ph 09)

Ph 09 - discutez avec Ancre, normalement pas longtemps...
- revenez devant chez Reich (ph 3)



Ph 03 - prendre cette fois-ci la porte de droite, donc chez Lamb (ph 10)

Ph 10 - prendre la cassette et rendez-vous devant les appartements, donnez à bouffer au chat si ça vous chante... (ph 2)



Ph 02 - continuer votre chemin sur la gauche, vers le cabinet du docteur Burk (ph 11)

Ph 11 - essayer de convaincre la secrétaire-hologramme, vous n'y arriverai pas, alors demandez à Joey de le faire pour vous
- ensuite dirigez-vous vers la salle chirurgicale de Burk (ph 12)

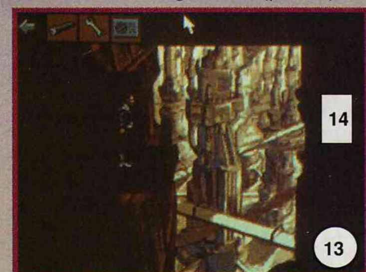


Ph 12 - discutez avec lui, marchandez votre corps contre le port d'interface. et c'est à ce moment là que l'on va voir si vous êtes sèvèrement burné...
- ensuite il vous conseillera d'aller voir Willie Ancre de sa part
- dirigez vous donc vers l'agence d'assurance d'Ancre (ph 9)



Ph 09 - même baratin, discutez avec Ancre, qui s'absentera pour un petit moment
- rapidement : demandez à Joey de découper avec son chalumeau l'ancre située sur la statue, et barrez-vous avec
- retournez à l'usine de recyclage, à la porte du début qui mène sur le vide (ph 13)

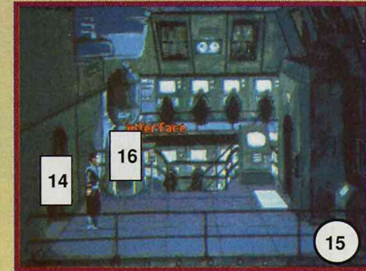
Ph 13 - faite un grappin et une corde, grâce à l'ancre et au câble
- faite un saut de l'ange en vous aidant du grappin (lancez le sur l'enseigne du bâtiment d'en face), vous traverserez une fenêtre qui vous mènera dans une salle de rangement (ph 14)



Ph 14 - dans cette salle vous ne trouverez rien d'intéressant, allez plutôt dans la salle d'à coté (ph 15)



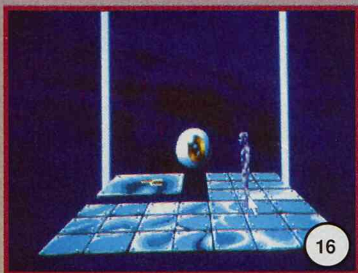
Ph 15 - maintenant, pénétrez dans la matrice (le réseau virtuel) via l'interface (ph 16)



Ph 16 - prenez la boule de donnée et faites l'inventaire avec "info"
- allez à droite, vous trouverez dans un sac un outil de décryptage et un de décompactage
- utilisez le décrypteur sur les fichiers textes, et utiliser le décompacteur sur les données compressées
- dirigez vous vers la salle

TRUCS & astuces

suivante, vous aurez à placer les symboles du Ying et du Yang (mots de passe) sur les cases appropriées
- vous pourrez alors accéder à une salle où vous découvrirez un buste et un bouquin nommé Phoenix
- décryptez le fichier texte Phoenix et déconnectez-vous (ph 15)



Ph 15 - utilisez le terminal du fond pour pouvoir lire les fichiers textes découvert dans la matrice (rapport, briefing, et Phoenix)
- toujours avec le terminal, demandez "statut spécial" dans la rubrique "opérations spéciales"
- lâchez le terminal et sortez par la porte de droite
- vous traverserez quelques pièces pour enfin, arriver devant l'élévateur (ph 7)

Hey ! ho ! c'est bon non ? on ne va pas tout vous servir sur un plateau d'argent non plus... Bon, pour la suite, on se démerde pour vous la sortir dans le prochain numéro... enfin s'y on n'y arrive... En attendant bon amusement...

THE HUMANS

Voici les codes :

02 - ANDIE PANDY
03 - GET A LIFE
04 - CARLOS
05 - HOWIE
06 - MOOBLE
07 - CSL
08 - THE HUMBLE ONE
09 - PIXIE
10 - MILE STONE
11 - WAR WAR WAR
12 - J MCKINNON
13 - UNLUCKY
14 - BLUE MONKEY
15 - BAD TASTE
16 RED DWARE
17 - THE KITCHEN
18 - CJ
19 - SORT IN OUT
20 - SMART
21 - VILLABOR02
22 - EARLY MORNING
23 - BORO4LEEDS1
24 - EASY LIFE
25 - JIM TIES
26 - PARKVIEW
27 - NICENEASY
28 - GREEENCARD
29 - COOKIE
30 - MALCY MALC
31 - RAVING BURK
32 - YOUG GOT IT
33 - SGNIMMEL
34 - MINISTRY
35 - MAD FREDDY
36 - BIZARRE
37 - FREE SLOTLAND
38 - APPLE JUICE

Krusty's Fun House

Niveau 2 : NELSON
Niveau 3 : PATTIE
Niveau 4 : MRPLOW
Niveau 5 : MAGGIE
Niveau 6 : ZACHARY



ASSASSIN

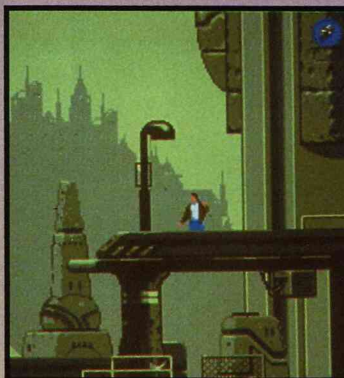
Dans le tableau des "Hi-scores", pour avoir une surprise, vous pouvez taper : Superfrog, Alien breed, Project x, Assassin

SYNDICATE

Pour avoir quelques surprises, nommez votre société des noms suivant : Bob a rank, Coper team, Watch the clock, Own them, Mikes team, Marks team.

FLASHBACK

En niveau facile : Back, loup, cine, good, spiz, bios, mall.



Shadows beast 3

Quand vous êtes aux "Cuves of Bidhur" au niveau où l'oiseau dit "HELP", vous continuez vers la droite, il y a un crâne qui vous tire dessus, ne le tuez pas. Retirez les pieds de la table grâce aux étoiles de ninja. Mettez vous sur cette table. Poussez. Tuez le crâne. Celui-ci tombera sur la table. Poussez-la jusqu'au niveau de l'oiseau. Montez à l'échelle puis sautez dans le vide (sur la table bancale). Le crâne délivrera l'oiseau et vous n'avez qu'à monter dessus.

Furry of the Furries

Avec une cartouche Action Replay Mk 3, pour avoir les vies infinies : 53 79 00 C3 3B 74 61, changer 53 par 4A, adresse C164A4.



GOAL

Au moment où le goal dégage, suivez le ballon. Quand il redescend, allez dans la direction inverse en appuyant sur fire. Vous verrez une bicyclette. Pour marquer un corner, faites dévier votre ballon comme ça.(Cf 1). Le but est donc souvent marqué.

CHUCK ROCK

A l'arrivée du titre tapez "MORTIMER" et ensuite vous pouvez choisir le level avec F1, F2, F3, F4 et F5.
Pour les vies infinies ; c'est "UNCLE SAMS"

...ET N'OUBLIEZ PAS DE NOUS ENVOYER AU PLUS VITE VOS ASTUCES, PLANS...

CES NOUVEAUX TARIFS ENTRENT EN VIGEUR A PARTIR DU 31 JUIN 1994

L'ABONNEMENT A LA CARTE

Toutes les formules comprennent la disquette mensuelle incluse au magazine



25 Frs

FORMULE 1

290 frs l'abonnement (sans jeu), soit 11 numéros pour le prix de 9,5 !

FORMULE 2

360 frs pour l'abonnement et un grand jeu du commerce parmi les jeux proposés.

JEUX PROPOSES



SUPER CAULDRON | GENESIA | MOKTAR | ISHAR

DOM - TOM et ETRANGER nous consulter pour les prix d'abonnements

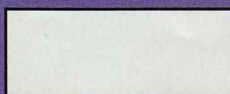
"INFORMATIQUE ET LIBERTE : Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organisms extérieurs"

Un peu que je m'abonne ! Pour un an de délire on m'offre un numéro et demi et le jeu de mon choix si je veux bien participer aux frais de port. **ECRIRE EN MAJUCULE**

NOM ______________ PRENOM ______________
ADRESSE ______________
VILLE ______________ CODE POSTAL ☐☐☐☐☐
DATE DE NAISSANCE ______________ 19___ Tél : ______________
J'ai choisi la formule Numéro: (éventuellement) le jeu choisi : ______________
J'ai un ... ☐ A500 ☐ A500+ ☐ A600 ☐ A1000 ☐ A1200
☐ A2000 ☐ A3000 ☐ A4000 ☐ CD 32 ☐ AUTRE : ______________

Ci-joint, un chèque de .... Frs (selon la formule) à l'ordre d'Amiga Concept et à revoyer à : **AMIGA CONCEPT (Abonnement)**
47 - 49 Bd Jean Jaurès
78800 HOUILLES

SIGNATURE :



Je commande les anciens numéros + disquettes

Je désire commander les anciens numéros d'AMIGA CONCEPT N° ______________ au prix unitaire (magazine + disquette) de 25 Frs + 15 Frs de port.
(Chèque à l'ordre d'AMIGA Concept)

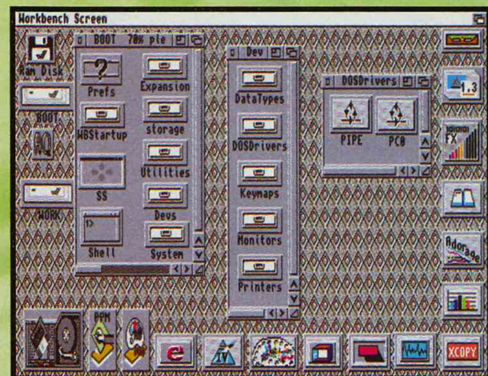
Nom : ....
Prenom : ....
Adressse : ....
....
Ville : ....
Code Postal : ....

LE COIN DES BIDOUILLES

Et on continue. Toujours plus de bidouilles utiles et pratiques à utiliser sans aucune modération. N'oubliez pas de nous envoyer les vôtres. Si elles vous sont utiles à vous, c'est qu'elles peuvent l'être pour d'autres, qu'elles concernent le Workbench, le CLI, ou encore des logiciels. C'est parti...

L'INSTALLATION A TOUT PRIX

Commençons par nous intéresser aux heureux possesseurs de disque dur. Il arrive souvent que vous vouliez installer un programme, un jeu, une démo. Plus souvent



encore, certains d'entre eux ne sont pas installables. C'est-à-dire qu'aucune procédure d'installation n'est prévue. Rassurez-vous, voici comment résoudre tous vos problèmes : tout d'abord, assurez-vous que votre disk soit DOS, qu'il soit donc reconnaissable par le système. Si ce n'est pas le cas, pas de solution possible. Voilà, maintenant pour se faire il va falloir utiliser un gestionnaire de fichiers, soit DIRECTORY OPUS, DISCMASTER ou encore DIR-WORK. Là, vous visionnez tous les fichiers du disk. Il vous suffit de les copier sur votre dur, dans un répertoire que vous aurez préalablement créé. En cliquant sur l'icône de votre soft, tout devrait rentrer dans l'ordre. Cependant, certains répertoires doivent, quelquefois, être impérativement assignés de telle sorte que le système trouve son chemin. Simple, en rajoutant dans la "startup-séquence" vos commandes : ASSIGN "nom du répertoire": chemin d'accès, vous résolvez le problème. Attention, certains répertoires, pour être reconnus, se doivent de porter exactement le même nom. En tout cas, soyez organisés et n'oubliez pas de répartir vos installations le plus clairement possible, histoire de toujours s'y retrouver.

LE PC NE PASSERA PAS PAR MOI !

On va faire une petite exception à la règle d'exclusivité de l'Amigaphile... Et oui, vous pouvez utiliser des disquettes au format PC, sur vos Workbench 3.0 standards. Enfin, quand je dis utiliser, ça veut plutôt dire que votre bécane les reconnaît et va donc pouvoir les traiter (y importer ou exporter des fichiers texte ou image). Ne vous attendez pas à utiliser Doom, ou je ne sais quelle autre cochonnerie du monde PC, votre Amiga ne vous le pardonnerait pas (j'y peux rien, ça me fait du bien de me défouler). Cette reconnaissance PC est possible si vous daignez lancer le fichier PC0 (pour le lecteur DF0:) qui se trouve dans le répertoire Devs/Dosdrivers/ de votre système 3.0. Par contre, si vous voulez que vos diquettes PC soient reconnues systématiquement, placez votre fichier PC0 dans le répertoire WBSTARTUP de votre disque dur. Grâce à cette astuce, vous pourrez récupérer des samples, images ou textes bruts du monde PC, et même du Machintosh, à condition que celui-ci ait un driver de reconnaissance des disquettes PC. Enfin, n'oubliez-pas que si vous avez un lecteur double densité (comme à l'accoutumé), vous ne pourrez pas lire les disk HD 1.44 Mo, normal !

QUAND LE TEXTE CONTOURNE

Voici une petite astuce intéressante et forte utile. En PAO, avec PRO PAGE ou PAGESTREAM, il vous arrive certainement d'ajouter une boîte graphique (un dessin, une illustration) dans vos textes. Lorsque



ceux-ci sont rectangulaires, pas de problème : vous pouvez aisément faire contourner vos lignes et laisser la place à l'illustration. Seulement, lorsqu'il s'agit de graphiques plus complexes (un sceau par exemple), c'est la galère. Effectivement, le texte ne peut contourner que la boîte, donc un rectangle. Que peut-on donc faire pour que celui-ci contourne réellement le sceau ? Et bien voilà, il suffit de dessiner à l'aide du crayon les contours du sceau. Bien sûr, vous n'avez pas besoin de repasser les contours au millimètre près. De l'à peu près suffit. N'oubliez pas de colorer ces derniers en blanc et de passer la boîte en-dessous de l'illustration pour ne pas la voir. Maintenant vous pouvez, après avoir supprimé l'agencement de la boîte graphique, sélectionner l'option "irrégulier" dans la nouvelle boîte, de façon à ce que le texte contourne bien cette fois-ci le sceau. Le résultat est ahurissant, non ?

OH OUI, CAPTURE-MOI !

Vous faites un fanzine dans lequel vous aimeriez y insérer des photos d'écran de logiciel ? Vous voulez récupérer ces "screen-shots" (captures d'écrans), les modifier... Rien de plus "simple" (façon de parler).

- Si vous avez ADPRO : vous pouvez capturer les images de logiciels (essentiellement les utilitaires) qui fonctionnent en multi-tâches, donc qui vous permettent de passer de votre util' à ADPRO. La démarche : lancez ADPRO puis le logiciel en question (par exemple PPAGE). Préparez votre écran PPAGE tel que vous voulez le "shooter"... en cliquant en haut à droite de votre écran pour passer d'un logiciel à un autre, vous passez sous ADPRO et vous lancez le LOADER (mode de chargement) SCREEN... il vous indiquera les écrans qu'il peut effectivement capturer (GRAB) et vous permet de le visionner avant de les grabber (SHOW). Côté mémoire vive, il faut quand même avoir du répondant... pour une telle opération (PPAGE + ADPRO) 3 Mo mini vous seront nécessaires (et encore, en configurant bien la mémoire que va prendre ADPRO, en ajustant les informations de son icône, option MAXMEM).



- Si vous avez une cartouche MK3 (ou bien le logiciel en DP) : branchez votre cartouche, ou bien lancez votre logiciel MK3 (ou 4) pour qu'il soit résident en mémoire. Lancez ensuite votre logiciel (Sierra Soccer par exemple), passez sous MK3, soit en appuyant sur le bouton rouge de la cartouche, soit en cliquant simultanément sur les deux boutons de la souris. Là, vous cherchez dans la mémoire où se trouve l'image intacte en tapant P0 ou P1 ou P2... jusqu'à P9 (et ESC pour revenir au menu principal) et dès que vous trouvez la bonne image, vous la sauvegardez sur une nouvelle disquette formatée (vierge si possible pour éviter toute erreur) en tapant : SPM IMAGE1 (à la place de IMAGE1, vous mettrez le nom qui vous chante). Important ! N'oubliez pas de changer de disquette entre temps, si vous ne voulez pas que l'image s'écrive éventuellement sur l'original de votre jeu. Pour plus d'informations, enfoncez la touche HELP, et tout un listing d'aide apparaîtra..

CYRIL & IMRE

Les Prix
Le Service
La Valeur
La Qualité



CUDA INFORMATIQUE

Vente uniquement par correspondance

CUDA Informatique S.A.R.L. - 9, Rue Saulnier, 75009 PARIS, FRANCE
Téléphone: (1) 42.46.47.60 Téléfax: (1) 42.46.47.01
Ouvert du Lundi au Vendredi, de 10h à 13h et de 14h à 19h

Nouveau Catalogue sur demande

NEWS !!! NEWS !!! NEWS !!! NEWS !!! NEWS !

Disque Dur pour A2000	1990.— Fttc
105 Mo SCSI + Contrôleur SCSI	
Disque Dur INTERNE pour A500	2190.— Fttc
60 Mo IDE + Contrôleur	
Interface Deluxe Midi IV professionnel	350.— Fttc

!!! NEWS !!! NEWS !!! NEWS !!! NEWS !!! NEW

Super Promo du Mois

Imprimante "COMMODORE" MPS 1270 JET D'ENCRE 1890.— Fttc

MEMOIRES

Amiga 500

CI512H	512K + Horloge	289.— Fttc
CI520	2 Mo + Horloge *Option 1 Mo Chip*	990.— Fttc
MegaChip2	2 Mo CHIP + Super Fat Agnus	1790.— Fttc

Amiga 600

CI605H	1 Mo + Horloge	490.— Fttc

Amiga 1200

CI1208	2 Mo (Extensible jusqu'à 8 Mo)	1590.— Fttc
	4 Mo (Extensible jusqu'à 8 Mo)	1890.— Fttc
DKB1202	2 Mo (2 supports mémoires SIMM)	1790.— Fttc
	4 Mo (2 supports mémoires SIMM)	2190.— Fttc

LECTEURS

Double Densité

CI880	Externe tous Amiga	490.— Fttc
CI881	Interne A500/600/1200	460.— Fttc
CI882	Interne A2000/4000	460.— Fttc

Haute Densité 1.76 Mo par disquette, Nécessite WB2.04

CI176	Externe tous Amiga	1190.— Fttc
CI1761	Interne tous Amiga,	990.— Fttc

SCANNERS

PowerScan 4	Scanner à main 256 niv. de gris	1490.— Fttc
Epson GT 6500	Scanner A4, 600 DPI, Couleur	7790.— Fttc

CO-PROCESSEURS & OSCILLO's

68882 20 Mhz (PGA ou PLCC)	590.— Fttc
68882 33 Mhz (PGA ou PLCC)	790.— Fttc
68882 40 Mhz (PGA ou PLCC)	1090.— Fttc

CARTES ACCELERATRICES

Amiga 500 et Amiga 2000

Supra Turbo 28 4 Fois plus rapide	1290.— Fttc
M-Tec 520/1 68020 + 1 Mo + Support Co-pro	1990.— Fttc
M-Tec 520/4 68020 + 4 Mo + Support Co-pro	2990.— Fttc
M-Tec 530/1 68030 + 1 Mo + Support Co-pro	2990.— Fttc
M-Tec 530/4 68030 + 4 Mo + Support Co-pro	3990.— Fttc

Amiga 600

M-Tec 68020 ou 68030 + Support Co-Pro	Tél

Amiga 1200

M-Tec 1230/28 68030 28 Mhz + Horloge + Support Co-Pro + MMU + Option SCSI II + Extensible jusqu'à 8 Mo	1990.— Fttc

DISQUES DURS (Tél pour divers Capacités)

Amiga 600 & A1200 inclus manuel et câbles

60 Mo Interne	1290.— Fttc
80 Mo Interne	1590.— Fttc
120 Mo Interne	1990.— Fttc

Amiga 500

Contrôleur Externe Seul + Rom Switcher + Support Mémoire	1130.— Fttc
Contrôleur Interne Seul	990.— Fttc

Amiga 2000

Contrôleur Seul SCSI	599.— Fttc
Contrôleur TRIFECTA seul SCSI II / IDE + Support Mémoire	1390.— Fttc

ACCESSOIRES & DIVERS

ROM Switcher A500	279.— Fttc
ROM Switcher A600	329.— Fttc
ROM Switcher A1200 (3.0/1.3 livré avec ROM)	650.— Fttc
Video Backup (Version Peritel)	549.— Fttc
Souris Mécanique (Haute Qualité)	170.— Fttc
Disk Expander (Doublé la capacité de votre Disque Dur)	349.— Fttc
Souris Optique avec tapis	399.— Fttc

Produits Adept Development

Personal Paint & Painter 3D *Promo*	590.-- Fttc
Logiciel de dessin AGA + Logiciel 3D	
Home Music Kit V.F. *Promo*	349.-- Fttc
Digitaliseur Audio Professionel + Softs	
Fun Color *Super Promo*	349.-- Fttc
Afficher 16 Mio de Couleur Sur tous Amiga	
The Sound Shop *NEW Dispo en juin*	590.-- Fttc
Deluxe Midi IV *NEW*	235.-- Fttc

Vous cherchez un article qui n'est pas présent dans cette Publicité, Contactez-nous !

Bon de Commande

Nom ______________________ Tel ____________
Adresse ______________________
CP __________ Ville ______________________
Paiement ☐ Chèque Ajouter 60 FF pour frais de transport
☐ Remboursement Ajouter 80 FF pour frais de transport

No Article / Description	Montant TTC
+ Frais de Transport	
Total	

Signature : ______________________



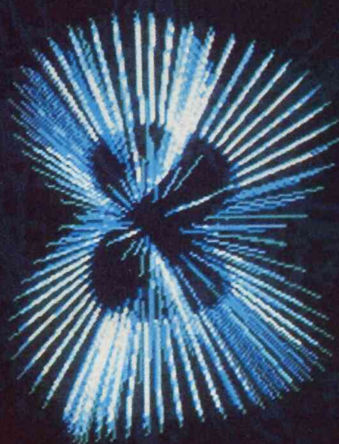
POLKA BROTHERS

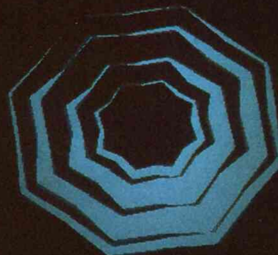
Sortie à la gathering party, la dernière démo de POLKA BROTHERS mérite une place de premier choix dans vos boîtes de disks. Cette production n'est peut-être pas à la pointe de la technique mais elle a le mérite de présenter les effets, aussi basiques soient-ils, d'une manière très intéressantes. La démo est structurée comme un clip vidéo et les effets technos s'enchaînent à un rythme endiablé, la musique très dynamique est, de plus, étudiée pour accompagner les animations dans leurs mouvements plus ou moins rapides, ce qui augmente l'émotion qu'éprouve le spectateur. Il est très important de constater le changement de mentalité des demomakers ; aujourd'hui, pour faire une bonne démo il ne faut pas seulement du bon code, il faut aussi savoir le présenter ; le coder doit donc maintenant posséder une âme d'artiste, et non un esprit sclérosé par les équations mathématiques. Ce fait n'a pas été compris par tous, mais AIRWALK, le coder musicien de cette démo, a bien saisi le principe ; c'est pour cela qu'il a quitté KEFRENS, car le nom de ce groupe mythique évoquait trop les vieilles démos élaborées avec de vieux concepts. Sous le nom de POLKA BROTHERS, les anciens membres de KEFRENS peuvent laisser libre cours à leur délire ; ce qui des fois, il faut l'avouer, nuit à la qualité.

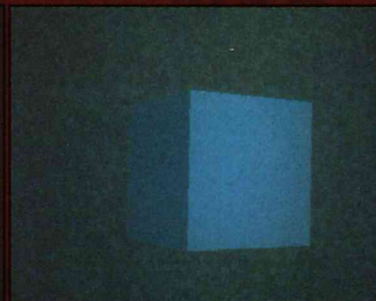


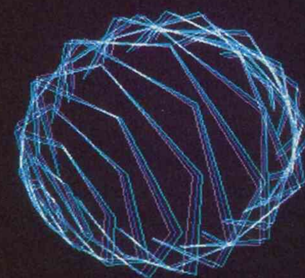








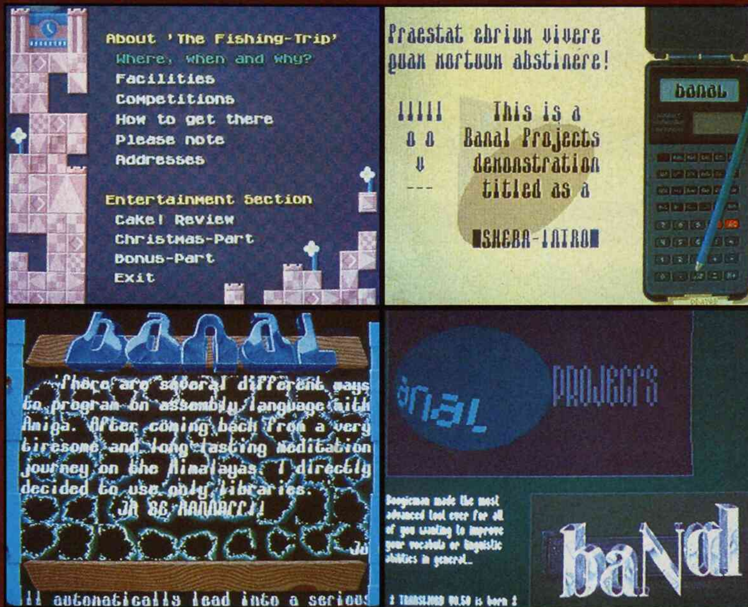




THE PARTY

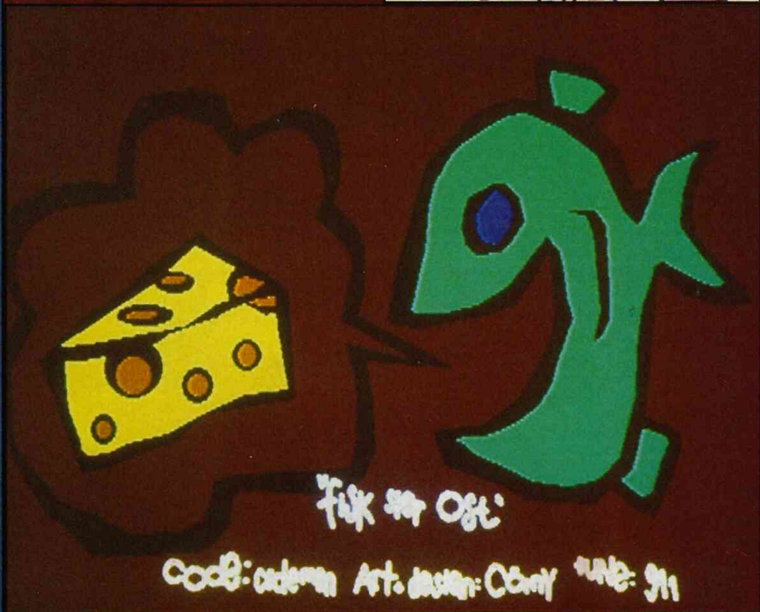
Si vous n'avez rien à faire pendant ces vacances d'été (premier week-end d'août) et que vous décidez de passer au Danemark, je vous conseille vivement de vous rendre à la superbe partie de pêche

organisée par MOVEMENT REDNEX COMPLEX... La Fishing trip party (The choice of a new generation) est une party comme on aimerait en voir plus souvent. Elle permet, en effet, à des personnes de la scène de se retrouver ailleurs que devant un Amiga ce qui est, il faut en convenir, beaucoup plus convivial. Deux intros sont sorties pour présenter cet évènement, et si vous êtes intéressés, vous pouvez contacter le journal pour recevoir une photocopie de la documentation.





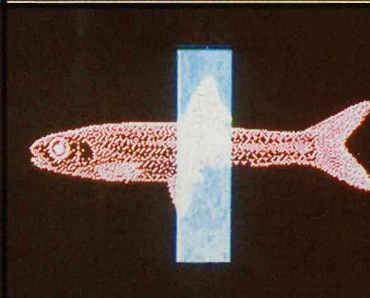




PETITES INTROS ?

Certains groupes décident aujourd'hui de sortir beaucoup de petites intros plutôt que de présenter de grosses productions, il ne faut surtout pas penser que la taille est en relation avec la qualité, et donc dénigrer ces petites démos. Des groupes comme BANAL PROJECT vous montrent que les intros peuvent présenter un grand intérêt. Lorsqu'on regarde une de leurs productions, on peut alors comprendre qu'elle soit petite vu le travail apporté dans le design,









en effet, la démo peut paraître simple à faire - à première vue - mais si on regarde bien les contraintes que l'élaboration d'un écran propre impose, on s'imagine tout de suite le travail de fou que le coder a dû fournir. Nous vous proposons ici de regarder quelques écrans de diverses productions pour que vous vous fassiez une idée vous-même. Nous ne pouvons malheureusement pas vous faire écouter les musiques fantastiques qu'UKULELE compose pour ces intros, c'est pourquoi nous vous conseillons de vous procurer, dans les plus brefs délais, une ou plusieurs des productions présentées dans ce numéro.

Rtc Amiga scène

AMIGA SCENE, comme son nom l'indique, est un RTC dédié à l'Amiga. Je l'ai testé spécialement pour vous, et

voici le compte-rendu de mon petit voyage dans cet univers télématique :

Il faut peut-être d'abord expliquer ce qu'est un RTC : le RTC est un serveur Minitel 'homemade'. Il utilise, en effet, la ligne téléphonique normale d'un particulier qui prend soin de gérer les appels lui-même. Comme vous l'aurez sûrement compris, l'utilisation d'un RTC peut coûter très cher, vu que la connexion est facturée au prix de l'appel normal (il suffit de téléphoner en zone rouge de très loin pour s'en rendre compte).

ENVOI EN BAL BINAIRE

Commentaire pour le destinataire :

Pseudo:

L'envoi dans une bal binaire ne vous feras gagner de Créditels que si c'est dans la Bal du Serveur.

Le protocole utilisé est BBTPro v2.3.2

Inutile d'envoyer des fichiers bidons dans la bal du serveur pour gagner des créditels, le Sysop

SOMMAIRE pour sortir

Les Rubriques

1	L'Amiga en general	*Rcom
2	Programmation	*Rpro
3	Graphisme	*Rgfx
4	Musique	*Rmus
5	Swap	*Rswa
6	Hardware	*Rhar
7	Demos	*Rdem

Votre choix:.........

Mais parlons maintenant d'AMIGA SCENE. Ce tout jeune RTC ouvert depuis le premier juin présente beaucoup d'intérêt pour les possesseurs d'Amiga (intéressés par autre chose que les jeux, bien sûr).
Il offre un service de télé-chargement de softs (totalement légal) et de nombreuses rubriques qui vous permettront d'utiliser au mieux votre Amiga. Vous pourrez évidemment entrer en contact avec d'autres passionnés qui vous feront part de leurs expériences (en différé, vu que le serveur ne possède qu'une node).

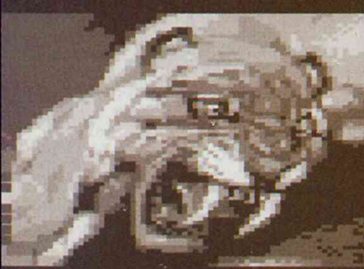
Le serveur est, de plus, techniquement très réussi ; il offre, en effet, une vitesse d'utilisation très agréable grâce à beaucoup d'innovations : on peut par exemple interrompre l'affichage d'une page pour partir dans un autre menu ou encore, ce qui est peut-être normal maintenant, accéder à une page grâce à un mot-clé.
AMIGA SCENE offre aussi un forum en mode 80 colonnes (à partir du Minitel 1b), et exploite les nouveaux modes graphiques (à partir du Minitel 2).

Vous pouvez vous connecter au 27 47 74 06 (département 59 pour la facture).

DE BELEN PIERRE







Liste de Téléchargement :

015	Anarchy	06-11-94	<REP>
014	Antarkos	06-12-94	<REP>
013	Balance	06-11-94	<REP>
012	Complex	06-10-94	<REP>
011	Dreamdealers	06-11-94	<REP>
010	Kefrens	06-11-94	<REP>
009	Movement	06-07-94	<REP>
008	Nova	06-11-94	<REP>

Choisissez un Numéro . ENVOI
SUITE, RETOUR, N°+GUIDE, REPETITION,
SOMMAIRE, *SOMMAIRE ou mot clef+ENVOI.





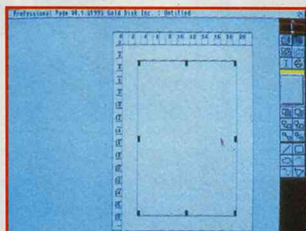


(QUEKQUES GRAPHS DE UNO ... THE MASTER ...)

Dorénavant, chaque mois, vous trouverez ici tous les meilleurs logiciels de chaque catégorie. Cette rubrique variera, bien évidemment, en fonction de l'état du marché et des nouvelles créations. C'est en quelques sortes un guide qui permettra aux novices, comme aux passionnés, de savoir quoi acheter, et de savoir quoi posséder dans sa logithèque. En toute objectivité, nous essaierons de compléter à chaque fois cette page. Les goûts et les couleurs ne se discutent pas, alors au cas où vous ne seriez pas de notre avis, sachez que vos prises de position seront toujours les bienvenues. A débattre donc...

AMIGA BEST OF
UTILITAIRES

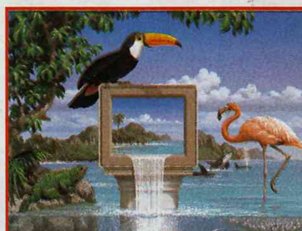
P.A.O.
Pro Page 4.0



En attendant PS3

1490 Frs

D.A.O.
BRILLANCE



En attendant DP5

1590 Frs

M.A.O.
Bars & Pipe Pro



En attendant... Bah non, rien !

2490 Frs

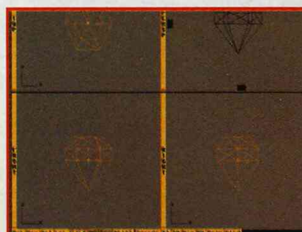
Traitement Images
AD PRO 2.5



Bah oui, c'est le top

1690 Frs

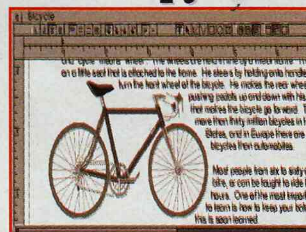
SYNTHESE
IMAGINE 3.0



Bientôt Lightwave V.F.

5700 Frs

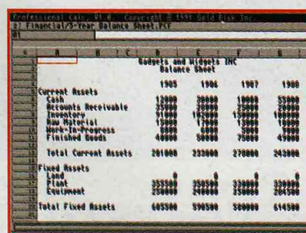
Traitement de texte
Final Copy II V.F



La 3ème version ne saurait tarder

990 Frs

TABLEUR
PRO CALC



Ouais, c'est tout ce qu'on a !

1490 Frs

TITREUR
SCALA MM300



Sait tout faire, sauf le café

2990 Frs

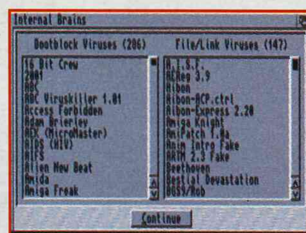
Réparateur de volume
A.B.E.



Cocorico !!!

990 Frs

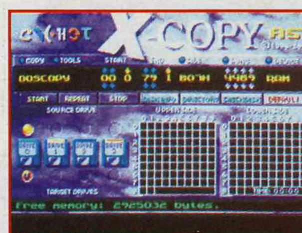
ANTI - VIRUS
VIRUS Z II



Sans pitié !

DP

COPIEUR
X - COPY



A utiliser avec modération !

NC

Gestionnaire de D7
Directory opus 4



Normal !

690 Frs

AMIGA BEST OF
IMPRIMANTES

MOINS DE 2500 FRS

Désolé de vous l'apprendre mais le temps des matricielles, c'est fini ! Depuis peu, la technologie jet d'encre (ou bulles d'encre) est plus confortable d'utilisation, plus appréciable en qualité et ceci à moindre coût.

CANON BJ 10

L'imprimante idéale pour petits budgets, une qualité d'impression ultra-fine, avec ses 360 dpi, pour un encombrement limité de l'engin.



HP Deskjet 310

Ultra rapide à 330 CPS (Caractères Par Seconde), la 310 peut aussi se transformer en imprimante couleur via un kit de 500 frs.



HP Deskjet 510

Rapide et précise elle est dotée d'un rapport qualité/prix très acceptable avec une bonne rapidité d'impression de 240 CPS.



	CANON BJ 10	HP Deskjet 310	HP Deskjet 510
Procédé :	jet d'encre	jet d'encre	jet d'encre
Vitesse maxi :	110 cps	330 cps	240 cps
Résolution :	360 * 360 dpi	300 * 300 dpi	300 * 300 dpi
Polices résidentes :	3	14	14
Memoire vive :	37 ko	48 ko	16 ko
Niveau sonore :	45 db	45 db	47 db
Prix TTC (Mini constaté) :	1599 frs	1999 frs	2199 frs

MOINS DE 5000 FRS

Pour ceux qui ne se contenteraient plus de petites imprimantes bon marché, à moins de 5000 frs les produits deviennent plus professionnels et offrent d'avantage de possibilités.

Texas Microwriter

Une Laser à moins de 4000 frs ! fiable et assez rapide avec ses 5 PPM, il vous faudra tout de même prévoir 512 ko de mémoire supplémentaires.



HP 550 C

La couleur jet d'encre pour moins de 4000 frs n'est plus un rêve. Uns très bonne qualité... La preuve, Amiga-concept en utilise une.



CANON BJ600

De la couleur en 360*360 dpi... superbe qualité graphique avec ses 4*64 buses. A 400 dpi couleur, il faudrait franchir les 50.000 frs.



	Texas Microwriter	HP 550 C	CANON BJ600
Procédé :	laser	jet d'encre (couleur)	jet d'encre (couleur)
Vitesse maxi :	5 PPM	240 cps	240 cps
Résolution :	300 * 300 dpi	300 * 300 dpi	360 * 360 dpi
Polices résidentes :	14	14	10
Memoire vive	512 ko	80 ko	60 ko
Niveau sonore	48 db	49 db	42 db
Prix TTC (Mini constaté)	3999 frs	3790 frs	4999 frs

MOINS DE 10000 FRS

Là, on passe dans les gros engins toutefois abordables (tout est relatif...) ; C'est l'air du Postcript indispensable en P.A.O, et celui du 600 dpi pour un résultat qui vous permettrait de réaliser un magazine N/B.

Texas Microwriter PS23

Microwriter, le retours ; la plus abordable des imprimantes Postcript avec ses 2 Mo de RAM en standard, s'il vous plait !!



Canon LB P8IV

Là aussi, c'est du 600 dpi à moindre coût. Un bijoux de technologie... Ne l'essayez pas, vous seriez dégouté de votre laser 300 dpi.



	Texas Microwriter PS23	Canon LB P8IV
Procédé :	laser (postcript)	laser
Vitesse maxi :	5 PPM	8 PPM
Résolution :	300 * 300 dpi	600 * 600 dpi
Polices résidentes :	14	8
Memoire vive	2 Mo	2 Mo
Niveau sonore	48 db	40 db
Prix TTC (Mini constaté)	5790 frs	8900 frs

11 Bd Voltaire 75011 PARIS
«Métro» : République

AMIE LE PRO.

Tél. : 43 57 48 20 - Fax : 43 57 10 01
ouverture : 10h - 12h30.13h30 - 19h00

Fermeture annuelle du 1er au 16 août 1994

LES BONNES AFFAIRES DE L'ETE

LES PERIPHERIQUES DE 5 A 30% MOINS CHERS

PERIPHERIQUES

EXTENSIONS

AMIGA 500

512 Ko sans horloge	~~220~~	210
512 Ko avec horloge	~~280~~	260
1 Mo s'accouple avec 512 K	~~499~~	470

AMIGA 500 +

1 Mo sans horloge	~~400~~	380

AMIGA 600

1 Mo sans horloge	~~400~~	380
1 Mo avec horloge	~~480~~	460
2 Mo PCMCIA	~~990~~	960
4 Mo PCMCIA	~~1590~~	1490

AMIGA 1200

Blizzard 4 Mo	NC	2390
PC 1208	voir ci-dessous	

DISQUES DURS

AMIGA 500 OU 500 +
Boîtier avec interface IDE + extension
Mémoire de 0 à 8 Mo

Boîtier seul	~~1190~~	1029
40 Mo + 0 ko Ram	~~1790~~	1590
130 Mo + 0 ko Ram	~~2490~~	2390
210 Mo + 0 ko Ram	~~2890~~	2690
2 Mo de Ram	NC	600

AMIGA 4000

210 Mo	~~1700~~	1600
340 Mo	~~2270~~	2190

AMIGA 1200

Disque dur 2"1/2	voir ci-dessous
OVERDRIVE	voir ci-dessous

EXTENSIONS

A1208 Extension 32 bits pour AMIGA 1200
1 Mo extensible à 2 Mo + horloge + support coprocesseur 68881 ou 68882

0 Mo	1 Mo	2 Mo	4 Mo
~~790 F~~	~~1290 F~~	~~1690 F~~	~~1890 F~~
590 F	**1190 F**	**1490 F**	**1690 F**

DISQUE DUR INTERNE

Disque dur 2" 1/2 pour AMIGA 600 et 1200
Livré avec vis, câble, notice, disquette d'installation + 10 Mo DP

60 Mo	80 Mo	120 Mo	170 Mo
~~1190 F~~	~~1490 F~~	~~1990 F~~	~~2190 F~~
1090 F	**1390 F**	**1790 F**	**2090 F**

DISQUE DUR EXTERNE

Overdrive disque dur externe 3" 1/2
connecté sur port PCMCIA.

130 Mo	170 Mo	245 Mo	340 Mo
~~1990 F~~	~~2190 F~~	~~2390 F~~	~~2990 F~~
1890 F	**1990 F**	**2190 F**	**2790 F**

DIVERS

Souris mécanique 300 dpi	~~110~~	95
Souris mécanique 400 dpi	~~160~~	135
Souris optique	~~350~~	295
Trackball	~~390~~	330
Crayon-Souris	~~310~~	265
Multistart 500 +	~~280~~	235
Multistart 600	~~350~~	295
Commutateur Souris/Joy	~~200~~	170
Alimentation A 500	~~390~~	330

CABLES

Câble Péritel	~~100~~	70
Câble Midi	~~80~~	56
Câble Nul Modern	~~100~~	70
Câble Minitel	~~100~~	70
Câble disque dur	~~100~~	70
Câble imprimante	~~100~~	70
Boite de rangement 75 disquettes	~~100~~	70
Boite de rangement 100 disquettes	~~150~~	105
Adaptateur Multisync	~~150~~	105

LECTEURS

Ext. A 500/600/1200	~~480~~	470
Externe HD pour a 1200 1,76 Mo	~~1190~~	1130
Interne A 500	~~480~~	455
Interne A 2000	~~590~~	560
Interne A 4000	NC	

SON

Digital Sound Studio Plus	~~990~~	690
Home Music Kit	~~340~~	260
Interface Midi	~~390~~	275
Megamix Master	~~350~~	265

MONITEURS

1085S	1290	*Nous consulter*
1084S	1590	*Nous consulter*
Muitisan	~~3290~~	2990
SVGA 14"	~~1890~~	1690

GRAPHIQUE

Scanner 64 T Gris	~~990~~	890
Scanner 256 T Gris	~~1590~~	1490
Scanner Couleur	~~2490~~	2290

VIDEO

GENLOCK

G Lock	~~3390~~	3190
GST 40 a	2290	*Nous consulter*
GST Gold ASF	3690	*Nous consulter*
GST Gold Pro	6690	*Nous consulter*

DIGITALISATEURS

V LAB -1200	~~3490~~	3315
VIDI AMGA 12	~~890~~	845
DCTV	~~1990~~	1890
VIDI 12 RT	~~1490~~	1415
VIDI 24 RT	~~2490~~	2365

IMPRIMANTES

Fournie avec câble parallèle

STAR LC 100 C	~~1490~~	1190
STAR LC 24-100	~~1290~~	1290
STAR LC 24-200 C	~~2690~~	2290
STAR SJ 144	~~3990~~	3490
CANON BJ 10 SX	~~1590~~	1390
CANON BJ 200	~~2290~~	1990
CANON BJ 600	~~4690~~	4190
H.P Deskjet 520	~~2290~~	2190
H.P Deskjet 560 C	~~4490~~	4290
H.P Laser JET 4L	~~4950~~	4690

MODEM

Sporter 14400Bd	~~1990~~	1790
Supra Fax V32	~~2890~~	2690

CARTE ACCELERATRICE

Turbo Power 0 Mo	~~1990~~	1890
A1230 Turbo+ 4 Mo	~~4790~~	4490

DISTRIBUTEUR AMIGA DEPUIS 1985

OPERATION DISQUES DURS

externe Overdrive 40 Mo

1090 F

Interne IDE 2,5" 100 Mo

1590 F

AMIGA 1200

Processeur	68EC 020
Vitesse	14 MHz
Ram	2 Mo
W.B.	3.0

60 Mo	3590 F
80 Mo	3890 F
120 Mo	4190 F
170 Mo	4390 F

Disponible

AMIGA 4030

Processeur	68030
Vitesse	25 MHz
Ram	2 Mo
W.B.	3.0

Disque dur
120 Mo
210 Mo
340 Mo

Prix et disponiblilité nous consulter

AMIGA 4040

Processeur	68040
Vitesse	25 MHz
Ram	6 Mo
W.B.	3.0

Disque dur
120 Mo
210 Mo
340 Mo

Prix et disponiblilité nous consulter

OPERATION REPRISE

Votre AMIGA 1200

1500 F

pour tout achat d'un AMIGA 4000 ou d'un PC COMPATIBLE

OCCASIONS

AMIGA 500	900 F	Moniteur 1083S	900 F
AMIGA 600	900 F	Moniteur 1085S	900 F
AMIGA 500+	1000 F	Moniteur 1084S	1000 F
AMIGA 2000	1500 F	Moniteur SVGA	1200 F
Imprimantes	à partir de 400 F	Extension 512 Ko	120 F

LOGICIELS

GRAPHIQUES

Brillance	1600
De luxe Paint IV AGA	790
REAL 3D CLASSIC	990
REAL 3D PRO	3590
MORPH PLUS	1590
CALIGARI 24	1590
SCENERY	690

PAO

PRO PAGE 3.1	990
PRO DRAW 3.0	1490
PAGE SETTER 3	690

MUSIQUE

BARS et PIRES JUNIORS	990
BARS et PIRES PRO	2490
De luxe Music Const.	1090

VIDEO

SCALA MULTIMEDIA	2990
N°1 TITLER	570
VIDEO DIRECTOR	1590
SCALA VIDEO STUDIO MM 211	1590
BROADCAST TITLER SHR	1490
CINEMORPH	790

BUREAUTIQUE

PRO CALC	1490
EXELLENCE	590
FINAL COPY	990
PRO WRITE 3.3	490
TURBO PRINT	590
SUPER BASE	2890

DISQUETTES

Certifiées 100 % sans erreurs

	Par 10	Par 50	Par 100	Par 500
3"1/2 DF DD	3,60 F	3,30 F	3,00 F	2,80 F
3"1/2 DF HD	5,00 F	4,60 F	4,30 F	4,00 F

SERVICE REPARATION

Nous réparons tous les ordinateurs et Moniteurs...
Délais Maximum 10 Jours
Devis gratuit ou Forfait
Réparation garantie 3 mois

LES PLUS D'AMIE

- **GARANTIE 1 an Pièce et Main d'Oeuvre**
- **CREDIT gratuit 3 mois ***
- **REPRISE de votre ancien matériel ****
- **REMISE pour tous achats groupés**

* après acceptation du dossier
** pour tout achat supérieur à 4000 F

COMMANDEZ

- Par téléphone au **43 57 48 20**
- Par Fax au **43 57 10 01**
- Par courrier en remplissant le coupon réponse ou sur papier libre

A RETOURNER A : AMIE VPC, 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM : ....
ADRESSE : ....
CODE POSTAL : .... VILLE : ....
TEL : ....
MON ORDINATEUR : ....
(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables)

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
Participation aux FRAIS D'ENVOI *			

*FRAIS D'ENVOI : Poste 50 F / Transporteur 150 F par colis / C.R 70 F en sus.

❑ Chèque ❑ CCP ❑ Carte bleue Date d'expiration
❑ Carte club AMIE

Date : Signature

Tous nos prix sont TTC et modifiables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

D'abord, vous avez l'ordinateur. Au fur et à mesure de vos applications, vous vous apercevez que ce dernier a besoin d'extensions. Un scanner pour créer et utiliser des images, un disque dur pour être plus à l'aise et pouvoir installer définitivement vos programmes fréquemment utilisés (jeux et utilitaires), un nouvel écran pour bénéficier d'une meilleure résolution et faire grimacer les plus sceptiques, des enceintes pour faire péter les murs et pleurer les voisins, un joystick pour jouer, une nouvelle souris pour changer la vôtre qui déconne à tout va et finalement, le plus utile et indispensable, LE tee-shirt AMIGA CONCEPT pour, tout en utilisant la machine, attirer un nombre incroyable de gonzesses prêtes à tout pour vous servir...

AMIGA BEST OF

PERIPHERIQUES

SCANNER GT 6500



Caractéristiques techniques :
- 16 MIllions de couleurs
- A4 à plat
- 50 à 600 Dpi
- Zoom x 200

Commentaire :
Compatible AD Pro, d'une efficacité à toutes épreuves

7790 Frs

DD OVERDRIVE



Caractéristiques techniques :
- Capacité conseillée 170 Mo
- Externe en port PCMCIA
- Accès 19 ms

Commentaire :
Le plus rapide des disques durs sur A1200

2190 Frs

Ecran MICROVITEC



Caractéristiques techniques :
- 14 pouces
- Son stéréo

Commentaire :
Accepte toutes les résolutions et détrône littéralement le 1942

3200 Frs

Extension Mémoire

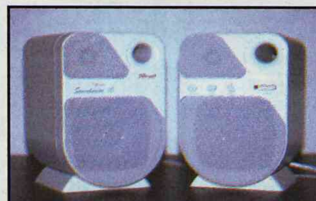


Caractéristiques techniques :
- AC1208 (pour A1200)
- 4 Mo
- 32 Bits 60 ms
- Horloge interne (Copro en option)

Commentaire :
Extension qui offre le meilleur rapport qualité prix. A posséder.

1890 Frs

HP Soundwave 10



Caractéristiques techniques :
- Stéréo
- 80 Watts
- 2 Voix

Commentaire :
2 Baffles pour une grande claque dans la gueule !

490 Frs

Souris Komelec



Caractéristiques techniques :
- Mécanique 300 Dpi
- Transparente

Commentaire :
Bon marché elle remplace avec efficacité votre vieille souris.

160 Frs

Joy Speedking



Caractéristiques techniques :
- Autofire e option

Commentaire :
Robuste et sensible il offre le meilleur rapport qualité/prix.

79 Frs

Joy Navigator



Caractéristiques techniques :
- Autofire en standard

Commentaire :
Prise en main redoutable comme ce commentaire !

129 Frs

Tee Shirt A-Concept



Caractéristiques techniques :
- 155 grammes
- Taille L

Commentaire :
Uniforme indispensable de l'amigaphile

99 Frs

FACE A FACE

TITREUR

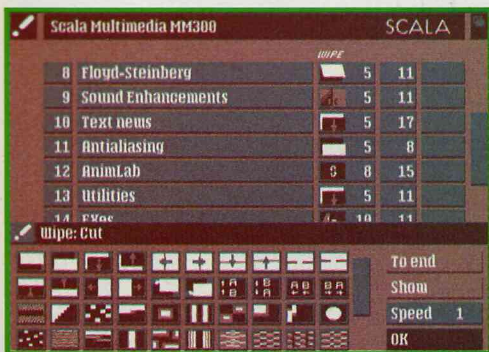
Nous voilà dans le domaine phare de l'Amiga et du multimédia. SCALA, MEDIAPOINT, BROADCAST et ADORAGE sont utilisés pour des présentations de produits, pour écrire des génériques, ou même pour créer des effets originaux. Débutants et professionnels trouveront dans chacun d'eux les fonctions adéquates pour leurs travaux. Nous avons essayé de déceler les plus et les moins de ces quatre logiciels. Voici ce qui en ressort...

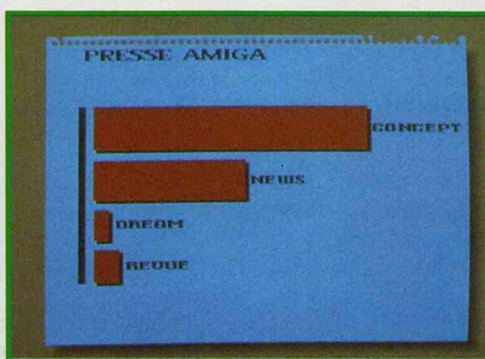
SCALA MM300

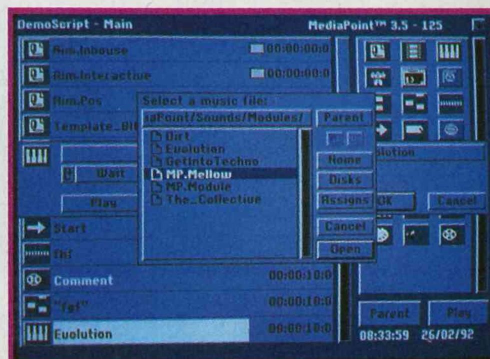
Il est des programmes qui font la fierté de l'Amiga. SCALA en est un. Dans sa dernière version, on peut, sans risque, prétendre qu'il atteint la perfection. Pour vous dire, les plus grandes entreprises, y compris informatiques, l'utilisent pour créer des présentations diverses. Comment pourrait-on classifier ce logiciel ? Difficile, puisqu'il touche une flopée de domaines. A la base, c'est un programme de titrage. Il vous sert donc à ajouter du texte sur vos créations, à le faire défiler en y mêlant toutes sortes d'effets. Mais SCALA est également un soft multimédia. Pour une fois c'est le mot exact. Oui parce que d'habitude, on utilise "multimédia" à tout bout de champ, sans trop savoir pourquoi. Comprenez, ça fait top classe ! Ici, non, c'est justifié. SCALA mélange en effet image, son et animation, en plus de proposer une complète et réelle intéractivité. Pour être bien clair, sachez qu'il y a intéractivité lorsque l'on peut agir sur le déroulement du programme. C'est le cas pour les bornes interactives justement, de la FNAC (pour choisir un morceau) ou encore dans certaines bibliothèques (pour connaître l'emplacement d'un titre). Avec SCALA, c'est complètement envisageable. Par rapport aux précédentes versions, SCALA MM300 intègre de nouvelles options réellement utiles et efficaces pour devenir encore plus complet et finalement, complètement autonome. Par exemple, il est aujourd'hui possible de traiter des images, de réaliser de simples dessins (cercle, ellipse...) à l'intérieur même du logiciel. De présentation, le soft est clair et agréable, rendant ainsi son utilisation vraiment aisée. Vos écrans sont en permanence affichables sous forme d'icônes. Facile de se repérer et encore plus, de sélectionner l'image choisie. En ajoutant des effets (et croyez-moi, ils ne manquent pas !) sur vos titres, vos











images, mais aussi entre chaque écran, vous créez votre propre script. SCALA est d'une facilité déconcertante. Certes, c'est un logiciel professionnel, mais utilisable par tous. C'est fort ça, non ?

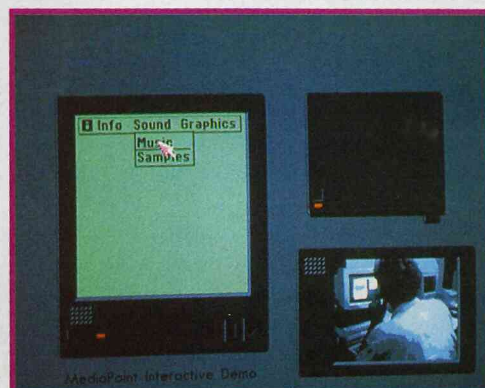
MEDIAPOINT v3.5

MEDIAPOINT est le dernier-né du genre en France. C'est bien évidemment le concurrent direct de SCALA. A tel point qu'il lui ressemble énormément. A part la présentation, c'est pratiquemment le même logiciel. Mais justement, à cause de cette présentation, MEDIAPOINT s'accapare d'une utilisation plus complexe et moins intuitive. A vouloir se différencier d'un même produit, on finit bien des fois par faire pire.

Etape par étape, vous construisez votre script. Le résultat est impeccable, pour peu que vous arriviez à vos fins. Une doc conséquente est présente pour vous servir, seulement elle est en anglais ! Et oui, finalement ça n'arrange pas vraiment les choses. Comme dans SCALA, une foule d'images et d'exemples sont fournis avec le soft. Personnellement, j'ai une préférence pour les fonds (ou "background" in english) que l'on trouve dans SCALA.

Au niveau des effets, on est plutôt bien servi. MEDIAPOINT en compte 84 pour les transitions d'écrans et 42 pour les lignes de texte. Ici, rien à dire, certains d'entre eux sont même sublimes.

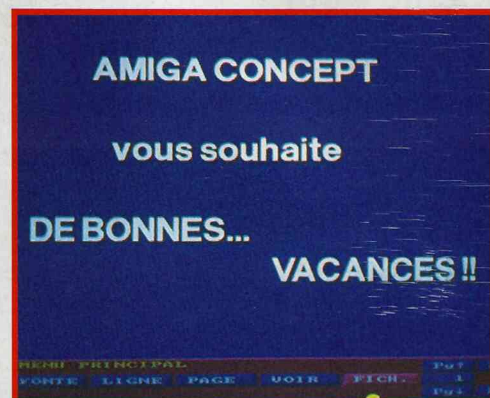
MEDIAPOINT est, quoi qu'on en dise, un logiciel important et puissant, mais il lui manque... comment dire... euh... la transparence, oui c'est ça ! On ne sait pas trop ce que donnera le résultat final avant de l'avoir complètement vu, et il est parfois difficile de se repérer. Sachez en plus qu'il est vendu 500 F plus cher que son concurrent. Cette version n'est certainement pas la dernière et malgré tout, le soft bénéficie de bonnes bases. Alors peut-être qu'à l'avenir... qui sait ?





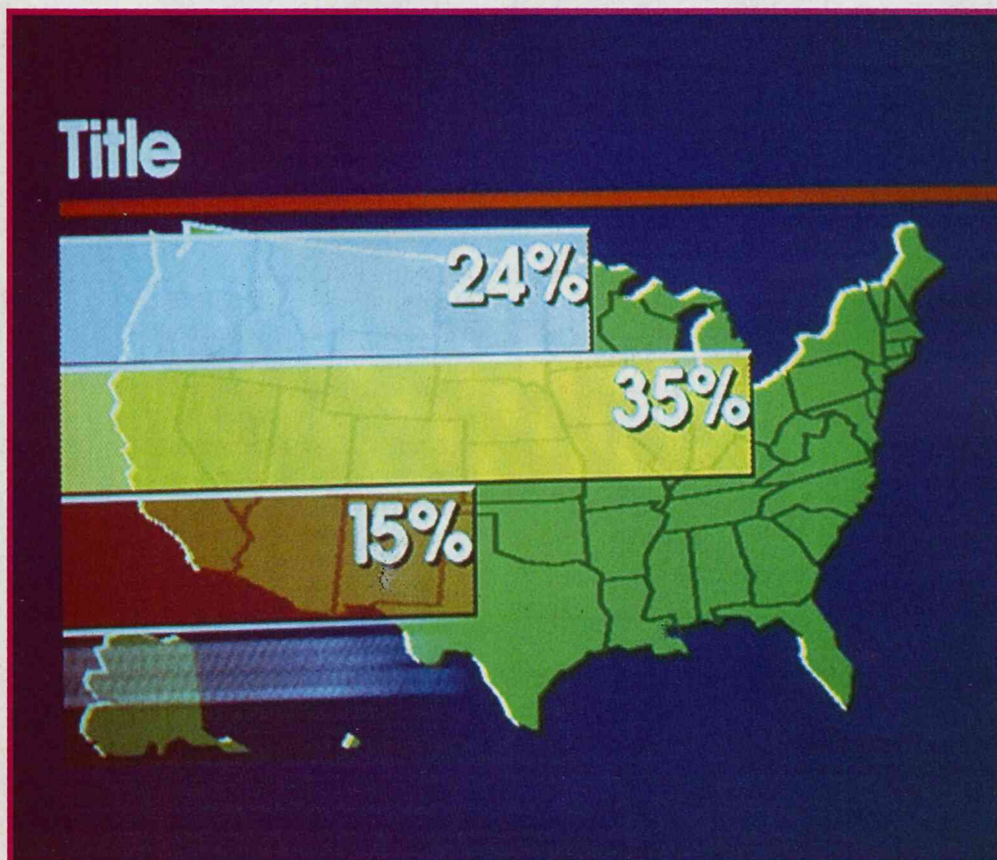
BROADCAST TITLER 2

BT2 est un titreur pur et dur ! Il ne fait donc que du titrage... c'est con, me direz-vous ! Mais pour ceux qui font de la production vidéo, ce logiciel bon marché permet de remplacer les traditionnels titreurs onéreux (à capacité égale à BT2, faut compter plus de 8000 Frs)... L'économie est donc intéressante, sans compter que les possibilités d'extension sont plus dynamiques.



Un titreur doit être remplacé lorsqu'on cherche davantage de fonctions, alors que BT2, ou bien vous attendez une nouvelle version, ou bien vous pouvez vous rabattre sur un autre logiciel.



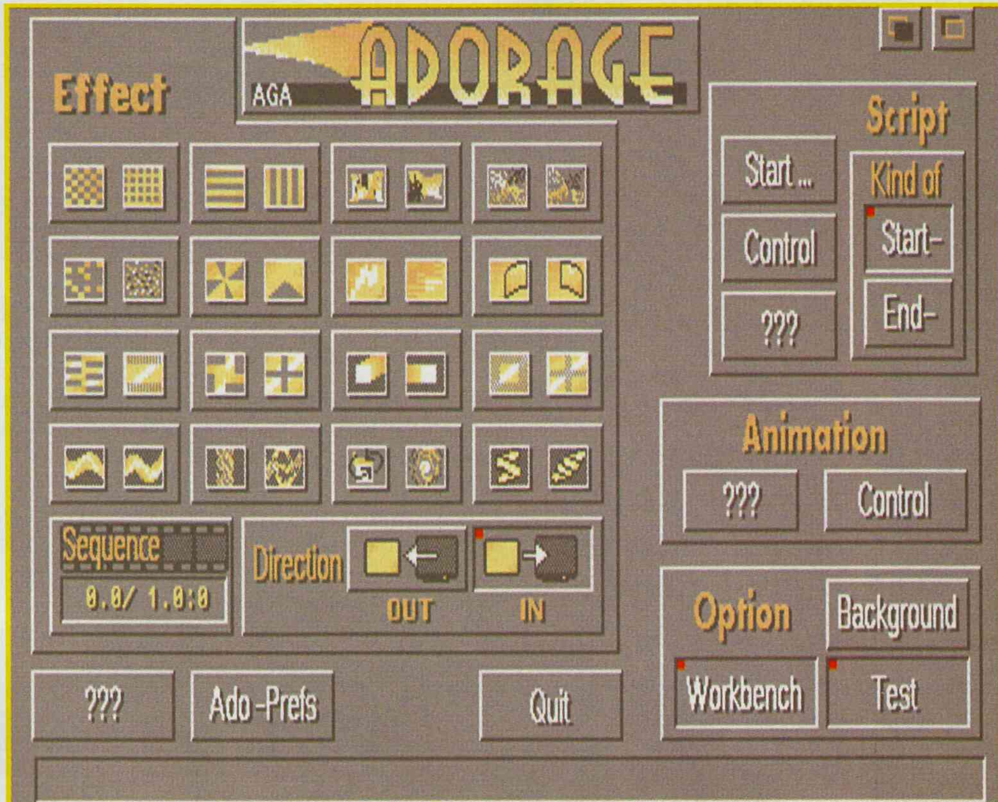


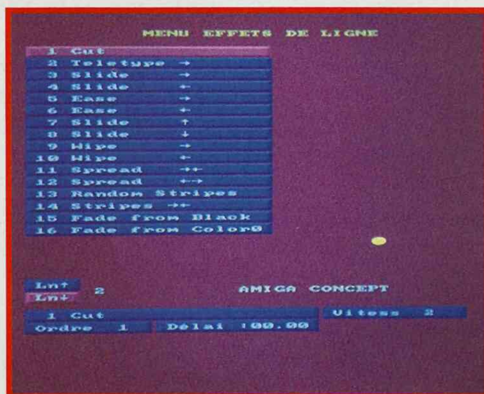
AVIS



Nous avons cette chance, nous amigaïstes, de pouvoir utiliser de fantastiques titreurs. MEDIAPOINT, BROADCAST, ADORAGE et SCALA ont chacun leurs points forts. Le débutant pourra sans problème se contenter d'un BROADCAST et réaliser de simples présentations. Quant au vidéaste averti, il saura dénicher son bonheur dans l'un des trois autres utilitaires. Pour moi, ce sera SCALA MM300. Pourquoi ? Parce qu'à mon avis c'est le plus complet, le plus ergonomique, le plus beau, le plus puissant et le plus efficace. Pourquoi d'après vous des entreprises informatiques telles que IBM, Apple ou Philips l'utilisent ? Pourquoi, dès qu'un Amiga est présenté voit-on ce logiciel tourner et servir à attiser la curiosité des promeneurs ? SCALA est une référence dans le milieu informatique.

CYRIL





Néanmoins, il est vrai que les capacités sont très limitées ; les textes ne peuvent apparaître qu'en défilement ou en mixage. Pas d'apparition extravagante donc, et c'est bien regrettable.

A l'heure du multimédia, là où SCALA nous impose sa supériorité, BT2 fait pâle figure de logiciel obsolète. Pas de support HAM non plus (faut pas rêver !). Bref, pour les différences de prix avec ses congénères, il vous faudra bien peser le désavantage d'un tel logiciel même si, comme son nom l'indique, il comporte la norme Broadcast compatible avec une tripotée d'appareils vidéo. Je ne m'attarderais pas plus longtemps sur ce logiciel peu convaincant qui a sans doute connu des jours de gloire... oh, y'a 4 ou 5 ans !

ADORAGE

Voilà un logiciel de titrage qui se démarque de ses congénères de par sa conception de la génération des effets de titrage. En effet, celui-ci ne crée pas des scripts (c'est-à-dire une liste d'effets de titrage qu'il réaliserait en temps réel), mais il génère automatiquement des fichiers d'animation de titrage, au format exclusif SSA. L'avantage de ce procédé c'est que lorsque vous aurez à lancer votre animation, vous avez la certitude que celle-ci ne sera pas sacadée (puisque précalculée), et qu'il ne pourra y avoir de bug dans l'accomplissement des différentes phases.
Le gros inconvénient est que pour chaque animation, cela risque de prendre de la place, beaucoup de place... 300 ko par-ci, 500 par-là.

AVIS



Notre préféré à tous, ne nous en cachons pas, c'est bel et bien Scala MM300. Il est puissant mais surtout ULTRA facile à manipuler. La prise en main n'est délicate que pendant quelques dizaines de minutes, contrairement à Media-Point, très bien aussi, mais où l'ergonomie est moins étudiée. C'est sur Scala que nous avons à réaliser des slides-shows pour les salons. Bref, en un rien de temps, on arrive à ce que l'on veut. Clin d'oeil pour Adorage, que je juge plus fiable que tous ses congénères. Il n'a pas tout à fait la même vocation mais ses animations sont puissantes et impressionnantes ; point fort : là où Scala nous affiche parfois des animations saccadées, Adorage, lui, précalcule les siennes, ce qui vous assure une fluidité à 100 %. Je dirais que les deux softs sont plus ou moins complémentaires car chacun a sa spécialité.

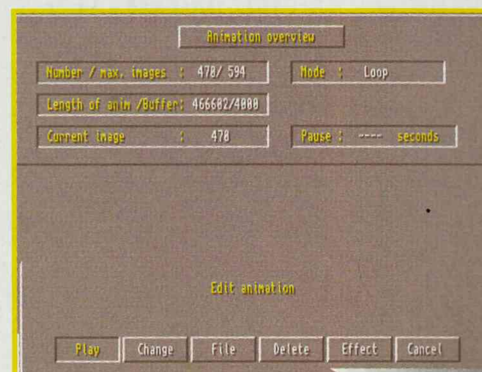
IMRE

D'autre part, le calcul préalable des animations peut prendre un certain temps, c'est pourquoi vous avez la possibilité de visionner rapidement ce que donne votre animation avant de lancer l'enregistrement définitif. Au niveau des effets que vous pouvez donner à tout, ou partie d'une image, c'est puissant et complet ; jugez-en par vous-même : votre brosse peut apparaître en tourbillonant, en faisant des vagues, en se pixelisant... Elle peut disparaître en éclatant comme une bombe, en se dandinant comme une anguille, etc, etc. Pour chaque effet principal (une vingtaine à la base), vous avez une multitude de paramètres comme l'angle d'apparition ou le degré de finesse de l'opération, soit quelques centaines de combinaisons. Quoi qu'il en soit, c'est donc le plus puissant de sa catégorie, sans être le plus complet puisqu'en aucun cas vous ne pouvez y adjoindre des sons par exemples.
La manière dont ADORAGE AGA mappe votre image sur l'effet de titrage en fait un outil original et indispensable pour celui qui en veut toujours plus.

CYRIL & IMRE

TITRE	Adorage	Broadcast.	MédiaPoint	Scala MM300
Présentation	80	72	90	95
Prise en main	76	90	85	92
Ergonomie	81	70	91	94
Richesse des options	82	50	90	93
Animation	98	79	94	95
Rapport qualité/prix	88	69	86	89
Verdict initiation	72	79	80	85
Verdict pro	91	68	93	95

TITRE	Adorage	Broadcast.	MédiaPoint	Scala MM300
Version	2.0	2	2.5	300
Config mini	3Mo DD	2Mo	5Mo DD	5Mo DD
Langue	ANG	ANG	ANG	FR
AGA	Oui	Non	Oui	Oui
Fontes Spéci.	Non	Oui	Oui	Non
Multitâches	Oui	Non	Oui	Oui
Prix	1150	1490	2990	2990



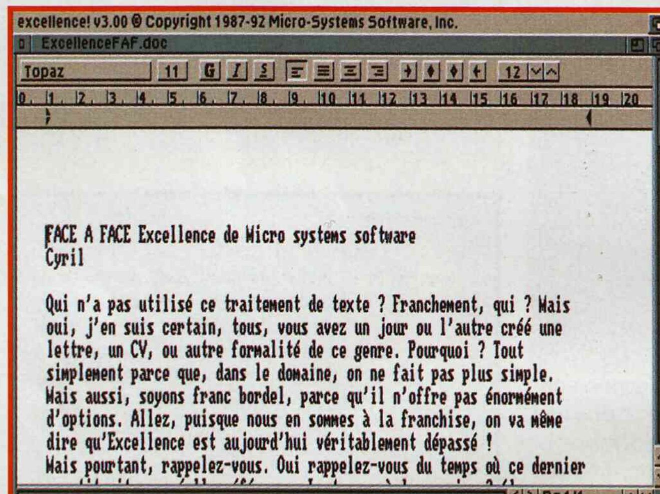
FACE A FACE

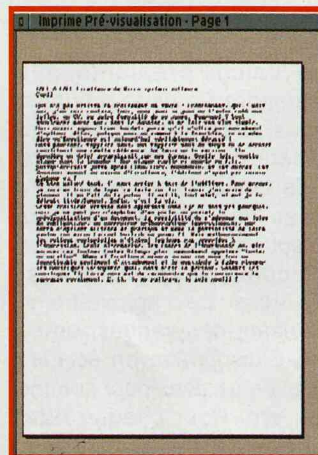
TRAITEMENT DE TEXTE

On a tous, un jour ou l'autre, besoin de créer un texte propre et lisible. Si ceci dépend surtout du type de l'imprimante utilisée, il faut savoir que le logiciel y est aussi pour beaucoup. Effectivement, les possibilités offertes (la puissance et l'ergonomie) sont autant de caractéristiques qui, à différents degrés, définissent l'efficacité d'un traitement de texte. La logithèque Amiga en comprend un grand nombre. Nous en avons sélectionné trois parmi les meilleurs : EXCELLENCE 3, WORDWORTH 2 et FINAL COPY 2. Toujours pour vous guider davantage dans vos futures acquisitions.

Excellence de Micro systems software

Qui n'a pas utilisé ce traitement de texte ? Franchement, qui ? Mais oui, j'en suis certain, tous, vous avez un jour ou l'autre créé une lettre, un CV, ou autre formalité de ce genre. Pourquoi ? Tout simplement parce que, dans le domaine, on ne fait pas plus simple. Mais aussi, soyons francs bordel, parce qu'il n'offre pas énormément d'options. Allez, puisque nous en sommes à la franchise, on va même dire qu'Excellence est aujourd'hui véritablement dépassé !





Mais pourtant, rappelez-vous. Oui rappelez-vous du temps où ce dernier constituait une réelle référence. Le temps où la version 3 (la dernière en date) apparaissait sur nos écrans. Quelle joie, quelle claque dans la tronche ! Une claque rapide et courte en fait, puisqu'arrivait juste après FINAL COPY, WORDWORTH, et les autres. Ces derniers auront eu raison d'Excellence, l'éditeur n'ayant pas suivi. Lâcheur va !

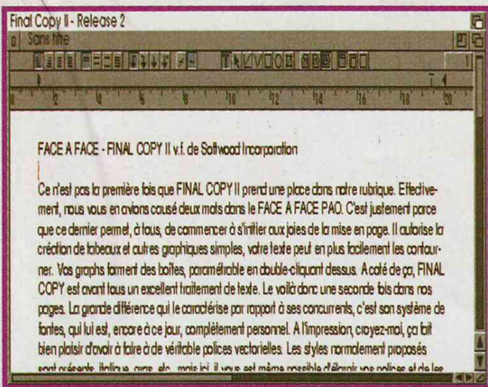
Et bien malgré tout, il nous arrive à tous de l'utiliser. Pour preuve, je suis en train de taper ce texte sur lui. Tiens, j'ai envie de pleurer. me fait de la peine. Il est là, tout mimi, et moi je le détruis littéralement. Enfin, c'est la vie.



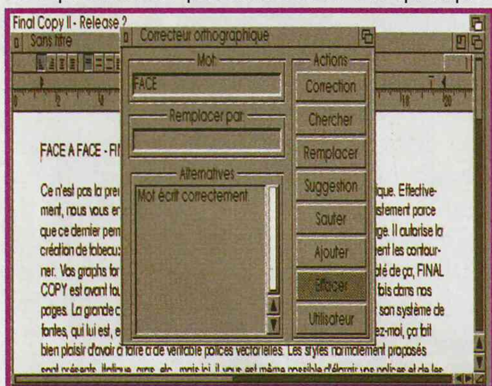
Cette troisième version nous apportait donc (je ne sais pas pourquoi, mais je ne peux pas m'empêcher d'en parler au passé), la prévisualisation d'un document, la possibilité de s'adonner aux joies du publipostage, un correcteur orthographique impressionnant, une barre d'options efficace et pratique et même la possibilité de faire parler son micro (accent british en prime !). Mais malheureusement, les polices vectorielles n'étaient toujours pas acceptées à l'impression. Seule alternative, les fontes de l'imprimante ou, pire encore, ces foutues fontes Bitmap, plus communément appelées "fontes en escalier". Même si Excellence exerce encore sur nous tous un inexplicable sentiment d'attachement et de nostalgie à faire pleurer les moustiques (n'importe quoi, mais c'est la période. Chiants les moustiques !), force nous est de reconnaître que la concurrence le surpasse royalement. Et là, je me rattrape, je suis gentil !

FINAL COPY II v.f. de Softwood Incorporation

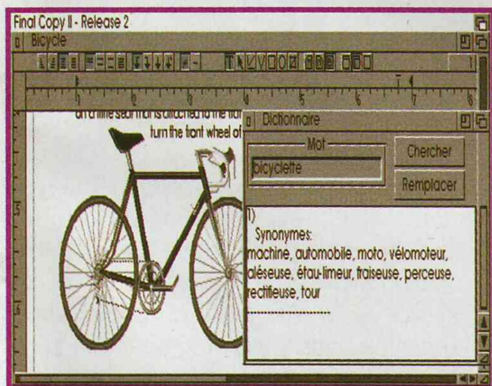
Ce n'est pas la première fois que FINAL COPY II prend une place dans notre rubrique. Effectivement, nous vous en avions causé deux mots dans le FACE A FACE PAO. C'est justement parce que ce dernier permet à tous de commencer à s'initier aux joies de la mise en page. Il autorise la création de tableaux et autres graphiques simples, votre texte peut, en plus, facilement les contourner. Vos graphs forment des boîtes, paramétrables en double-cliquant dessus. A côté de ça, FINAL



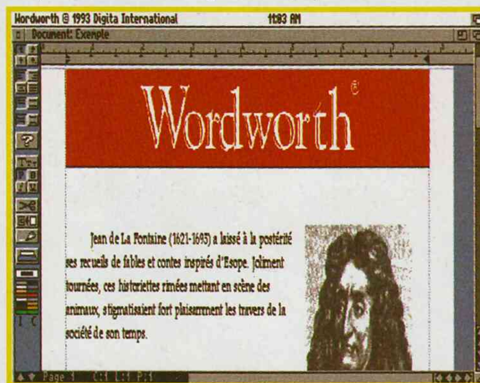
COPY est avant tout un excellent traitement de texte. Le voilà donc une seconde fois dans nos pages. Ce qui le démarque nettement de ses concurrents, c'est son système de fontes qui, lui, est encore à ce jour complètement personnel. A l'impression, croyez-moi, ça fait bien plaisir d'avoir affaire à de véritables polices vectorielles. Les styles normalement proposés sont présents (italique, gras, etc...) mais ici, il vous est même possible d'élargir vos polices et de les incliner (une sorte d'italique complètement paramétrable en quelque



sorte). L'importation d'image est totalement envisageable. Le résultat à l'impression est surprenant. Comme EXCELLENCE, cet utilitaire est très simple d'emploi. Une barre d'options omniprésente est utilisable. Le correcteur orthographique comprend pas moins de 288000 mots, et la présence d'un dictionnaire vous aidera à dégôter les meilleurs synonymes. Pas de prévisualisation, mais votre feuille est zoomable de

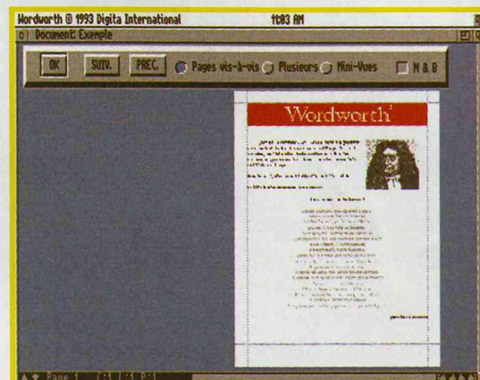


25 à 400 % (c'est mieux, non ?). Enfin les fanas d'ARexx n'ont pas de soucis à se faire, c'est dedans, et pour le même prix : 990 F. Nous n'avons pas encore la possibilité de tester WORDWORTH 3 (prochainement dans toutes les bonnes boutiques, et en français s'il vous plaît !), ni la troisième version de FINAL COPY (FINAL WRITER en anglais). De ce fait, sans trop me risquer, j'affirme haut et fort que FINAL COPY II est le meilleur traitement de texte actuellement disponible sur Amiga. Si si, quand même !



WORDWORTH

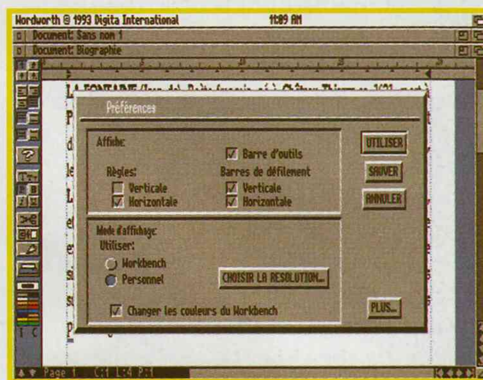
A première vue, Wordworth n'est pas un logiciel très connu et nous n'en connaissions pas nous-même les facettes cachées. Avant de le recevoir, nous avions prévu de faire apparaître le test de Kindwords 3, pour nous rendre compte par la suite que Wordworth, en fait, en était la continuation. On ne vous cachera pas que Kindwords faisait pâle figure face à ses concurrents ; en proposant peu d'options, il avait obtenu la note de 60 % (en verdict pro). Nous précisions que les utilisateurs de Kindwords ne devaient pas se borner à ce logiciel et risquaient d'avoir une très mauvaise appréhension du traitement de texte sur Amiga (n'est-ce pas Gab !?).



Donc, Wordworth ne s'intitule plus Kindwords, et à très juste titre puisqu'entre les deux versions, c'est le jour et la nuit. En effet, la rivalité ancestrale entre Kindwords et Excellence a amené ce premier à rattraper son retard sur ce dernier, au point de le dépasser même. Vous avez peut-être l'impression que l'on ne vous donne pas assez d'infos techniques sur Wordworth, qu'on parle de trop, qu'on en dit trop pour ne rien dire... En fait, il n'y a rien à dire ou presque, puisque Wordworth propose les mêmes options bureautiques qu'Excellence ; les deux logiciels, c'est du pareil au même, à la seule différence qui justifie amplement la petite différence de prix : sur Wordworth on peut intégrer des images !!! Et en plus il supporte le format AGA, en affichage 256 couleurs, le pied quoi ! Niveau affichage justement, vous avez là deux niveaux d'affichage disponibles, l'un rapide utilisant les fontes du système, l'autre plus lent et plus clean, utilisant les fontes compugraphiques. Pour l'impression, Excellence est aussi surpassé... Grâce aux Agfa compugraphiques, l'impression a une qualité vectorielle. Le logiciel reconnaît une tripotée d'imprimantes plus rares les unes que les autres et l'impression, elle, est nickel, qu'elle soit graphique ou Postcript, ce qui n'est pas le cas pour Excellence. On regrettera tout de même qu'il n'y ait pas d'indicateur de situation d'impression comme dans Final Copy 2, car elle nous a semblé un peu longue. Quoi qu'il en soit, cette version en vaut vraiment le détour mais sachez qu'une version 3 sort en septembre... Là, ça risque de faire très mal à certains !

IMRE & CYRIL

TITRE	Excellence	Finalcopy	Wordworth
Présentation	82	89	85
Prise en main	92	87	92
Ergonomie	86	91	88
Richesse des options	75	89	82
Rapidité d'affichage	95	88	95
Qualité d'impression	68	96	85
Rapport qualité/prix	77	92	81
Verdict initiation	92	80	89
Verdict pro	69	91	75



AVIS

Question traitement de texte, à la rédac' y'a qu'Excellence qui compte : simple, pratique, les rédacteurs tapent leur "brut" d'article puis un p'tit coup de correcteur orthographique s'impose. Pour cet usage simple, l'investissement dans Wordworth ne se justifie pas et pourtant il est bien meilleur. Par contre, pour une utilisation habituelle, Excellence ne fait pas le poids. Il faut au moins Wordworth, qui permet l'intégration d'images (primordial !!), mais vraiment si vous ne pouvez pas investir plus : car Final Copy représente à ce jour le meilleur outil de traitement de texte sur Amiga. Puissant, sa prise en main est moins évidente, mais qui dit mieux ? Wordworth 3 ? Peut-être...

IMRE

TITRE	Excellence	Finalcopy	Wordworth
Version	3.0	2	2
Config mini	1Mo	2Mo	1.5Mo
Langue	FR	FR	FR
AGA	Non	Oui	Oui
Fontes Vecto.	Non	Oui	Oui
Dictionnaire	240Ko	607Ko	251Ko
Synonymes	Non	Oui 313Ko	Oui 317Ko
Prix	590	990	850

RUBRIQUE DP

Voici une nouvelle rubrique qui remplace l'ancienne. Disons plutôt que nous y changeons le support vu que l'on passe des disquettes aux CD, étant donné qu'il faut que les possesseurs de CD32 et CD-Rom ne se sentent pas abandonnés. Nous essaieront désormais d'alterner les supports disquettes et CD. Ce mois-ci, tous les CD présentés sont utilisables sur CD32 et sur CD-Rom reliés à un Amiga, ce qui ne sera pas toujours le cas ! Cette fois ce sera un CD de jeux, un autre qui vous permettra de créer de superbes démos sur CD et de les récupérer sur disquette via le COMMUNICATOR ou CD-Rom ainsi qu'un CD de démos(jeux, utilitaires, démos...). Je tiens à signaler que deux personnes nous ont envoyé quelques unes de leurs créations, je me ferais un plaisir de vous les présenter le mois prochain puisque nous reviendrons au support disquette, vous voyez comme quoi il ne faut pas avoir honte !

NOW THAT'S WHAT I CALL GAMES Vol.1

J'ai enfin trouvé d'où venait l'expression : "Un jeu à deux francs" étant donné qu'il y a 100 jeux sur ce CD ainsi que sur les autres de la collection pour un prix d'environ 200 Frs chacun. Comme on pouvait s'y attendre, les logiciels qui y sont présentés ne sont pas vraiment de qualité, mais certains sortent du lot et arrivent à être très prenants. Les meilleurs exemples à vous donner sont sans aucun doute COW WARS, sur lequel Imré et Fabinnou se sont éclatés comme deux petites tapettes, et dont le but est de s'envoyer des vaches à travers la gueule en passant par dessus une montagne, il n'y a rien de plus amusant ; ainsi que VOLLEY BALL sur lequel j'ai mis une pâtée mémorable à Leyla. Tous les jeux marchent avec la CD32 mais, pour certains, il vous faudra faire l'acquisition d'un clavier (soit environ 250 frs pour un clavier Mac, ou 800 frs pour celui d'un Amiga 4000, c'est à vous de juger lequel vous convient le mieux, mais je vous conseille quand même le moins cher des deux). Je ne peux vous présenter qu'une petite partie du CD, sinon je ne pourrai rien ranger d'autre dans la rubrique, et je sais que vous êtes nombreux à attendre le fameux VIDEO CREATOR. Je vous ai donc sélectionné, à mon avis, les meilleurs jeux que l'on peut y trouver.



AMIGATRATION : un petit jeu de memory où le but est de retourner des cartes et retrouver des paires. Cinq tailles de tableaux sont disponibles (de 4x4 à 12x12 cases) et on peut y jouer à quatre, ce qui rend le jeu encore plus amusant. Les graphismes des cartes sont corrects et permettent de distinguer les figures, mais certaines se ressemblent trop et nous font commettre des erreurs. Sinon, le jeu est agréable et de bonne facture.



ASSAULT : un jeu qui peut paraître minable mais qui nous pousse toujours plus loin. Le but est de dégommer les figures qui apparaissent aux fenêtres d'un immeuble à l'aide de la souris. On ne se rend compte de la difficulté qu'après quelques parties. En plus, avec une souris qui glisse un peu trop sur le tapis, c'est carrément injouable, c'est dommage car ce jeu est un bon petit défouloir.

DIAMOND THIEF : un tout petit jeu sans prétention dans lequel vous devez ramasser des piécettes à l'aide d'un ridicule vaisseau tout en tuant des



monstres ou en les évitant. La progression de la difficulté est bien gérée, mais il est dommage qu'il n'y ait pas d'évolution de l'armement et qu'un seul joueur.

FURMYRE : un shoot'em up assez bien réalisé, surtout la scène du champ d'astéroïdes. Des bosses de fin de niveaux, une bonne évolution de l'arme, des graphismes de bonne qualité et tout ce qui rend un tel jeu intéressant, à part quelques ralentissements qui nuisent à la



fluidité du jeu.

GALAGA : on continue avec le même type de jeu, celui-ci est superbe, on y trouve même un scrolling différentiel fluide ! Le but est toujours le même, tout détruire à l'écran et récupérer le maximum de bonus, mais attention certains vont remettre tout à zéro. Les graphs sont un peu plus travaillés que dans le précédent ce qui le rend encore plus attrayant.

INSECTOID 2 : encore un shoot'em up ! Celui-là nous fait replonger quelques années en arrière car il ressemble beaucoup à un certains Invaders, mais sans les murs de protection ; et en plus les ennemis font des piqués suicidaires sur votre vaisseau. Vous pourrez

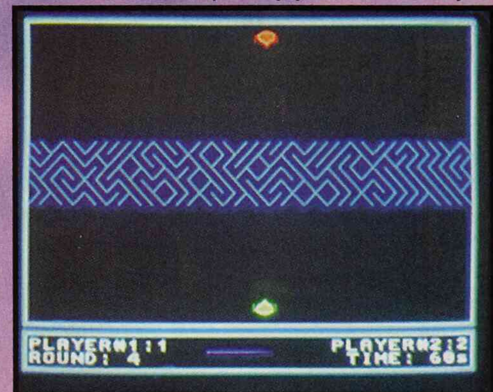
ramasser quelques bonus, mais on ne comprend pas toujours à quoi ils servent.

LEGEND OF LOTHIAN : enfin un jeu de rôle potable sur le marché du domaine public. Il est malheureusement en



anglais, mais il a une interface utilisateur simple et pratique puisqu'on peut utiliser la souris ou le clavier (qui est malheureusement indispensable rien que pour entrer son nom en début de partie). En fait, ce jeu ressemble beaucoup à PHANTASIE 3. L'intrigue est bien suivie et le monde d'évolution est immense. Je le conseille aux habitués de ce type de jeu car les débutants auront beaucoup de mal à y rester. Il est dommage que l'on ne puisse pas le sauvegarder.

MIRROR WARS : un petit jeu qui est amusant 5 minutes, mais qui lasse très vite, surtout lorsqu'on y joue seul. Le jeu



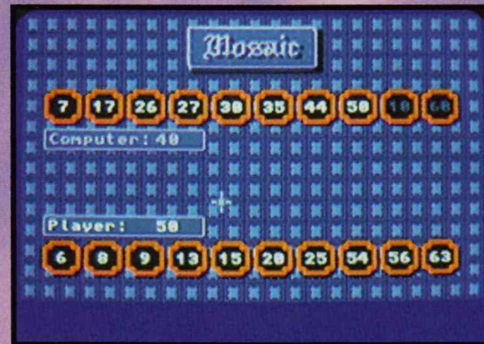
consiste à tirer sur l'adversaire en traversant une barrière de miroirs tournés dans tous les sens, de ce fait, votre tir peut vous être renvoyé. Chaque tableau à une barrière différente et plus épaisse. Il est d'ailleurs dommage que la création de celles-ci ne soit pas aléatoire.

MONOPOLY : Une nouvelle version de



ce jeu de société si prenant d'habitude. Mais ce petit logiciel ne nous donne pas la même ivresse du jeu. Il se joue de 2 à 4 joueurs et est, lui aussi, en anglais. Il est totalement nul, et je me demande d'ailleurs pourquoi j'en parle, mais bon c'est le seul jeu de société du CD, alors on est clément et on en parle.

MOSAIC : et voici le jeu que j'ai préféré sur ce CD. La présentation est simple et



efficace,les pièces du jeu sont bien réalisées, et d'une bonne lisibilité. Ce qui est important, car sur chacune est inscrit un nombre. Vous devez reconstituer une ligne de ces pièces dans un ordre croissant quelque soit l'écart de nombre entre deux pièces consécutives. Vous pouvez donc avoir 2-8-12-27-35-48... Vous jouez à tour de rôle avec l'ordinateur en échangeant en quelque sorte vos pièces, car vous remplacez la pièce qui vous intéresse par une des vôtres que le computer peut ensuite s'approprier. Il est simplement regrettable qu'une musique n'accompagne pas ce superbe soft.

PARACHUTE : voici un jeu original, d'une réalisation assez simple, dans



lequel vous êtes propulsé d'un avion avec une autre personne. Vous n'avez pas de parachute mais l'autre si ! Le but sera de lui voler son parachute avant de toucher terre. Un altimètre vous indique le temps qu'il vous reste et croyez-moi, il descend vite. Vous devrez tout faire pour lui piquer le parachute, le frapper, le pousser ... et le garder, car une fois en votre possession, c'est l'autre qui essaiera de vous le prendre. Ce jeu est encore plus marrant lorsqu'on y joue en compagnie d'un ami.

PREMIER PICKS : BUT ! Comme vous vous en doutez, il est question d'un jeu de Football. Mais celui-ci est d'un genre un peu particulier vu qu'il se joue avec des cartes ! Et oui ! Vous retournez des



cartes qui vous indiquent les différentes actions des joueurs de votre équipe. Vous pouvez obtenir jusqu'à six cartes (en début de chaque mi-temps) qui vous seront dévoilées à l'aide d'une petite loterie que vous arrêtez. L'ordinateur et vous retournez une carte chacun, ou plus si on vous le demande, à tour de rôle. Peut être arriverez vous en finale de coupe du monde, en vous entraînant un peu !

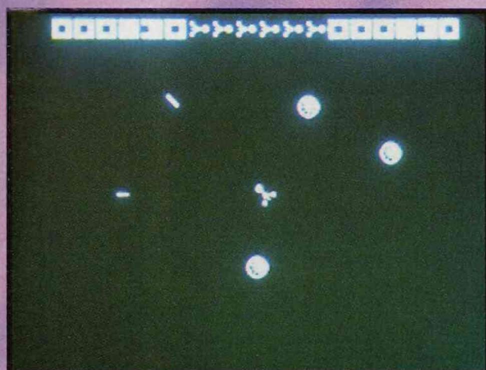
ROCKY : une des innombrables versions de Boulder Dash qui ne vaut



pas du tout l'originale. En fait, c'est minuscule mais cela permet d'avoir en contrepartie des tableaux très grands ; en plus ce n'est pas très maniable (remarquez, ça ne l'a jamais été), car si on veut avancer d'une case, et seulement une, pour ne pas libérer un monstre, et bien les trois quarts du temps, vous le prenez en pleine poire et vous recommencez le tout. A part ça, on ne s'en lasse toujours pas et on veut toujours progresser, alors forcément on s'y remet !

ROTON : voici un jeu sympa qui reprend le principe de Stardust et Super Stardust mais sans la téléportation (dommage). Vous pilotez un petit vaisseau, qui possède un laser encore plus petit, qui peut tourner sur lui-même et avancer (heureusement) et vous devez détruire tous les objets qui passent à l'écran, soit des ampoules,

des grille-pains de l'espace, etc... Quelques bonus ponctuent les niveaux



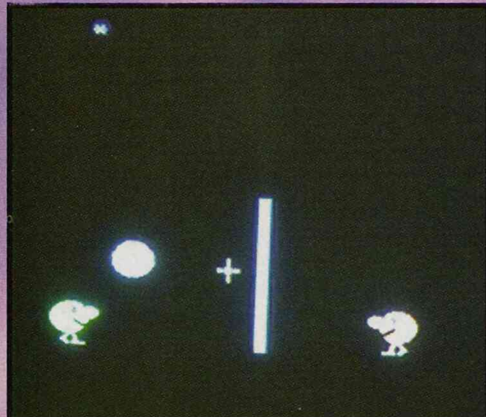
qui, la plupart du temps, développent votre minable petit laser. Tout cela en fait un jeu fort sympathique qui nous prend, mais qui nous prend !

SMURF HUNT : voici mon second jeu préféré de ce CD. Vous dirigez un pseudo-robot qui veut investir le Schtroumphvillage, mais ces derniers essaient de le protéger alors, en bon mercenaire, vous organisez une traque aux Schtroumphs et liquidez tous ces



petit êtres bleus qui arrivent à l'écran ; mais attention, certains sont armés et dangereux. Leur père n'avait pas dit qu'ils étaient pacifistes ? Enfin ce jeu de bonne réalisation est assez gore et vous pourrez même shooter la Schtroumphette, mais j'aurais bien aimé lui faire autre chose avant de la buter ! Ce jeu est très défoulant et on y prend un plaisir sadique.

VOLLEY BALL : un jeu assez bizarre bien que se soit toujours du volley. Les frappes de balles se font à l'aide de la tête d'un petit personnage assez rigolo. Vous avez droit à autant de touches de



balles que vous voulez, du moment que vous y mettiez assez de puissance et que vous ne coinciez pas la balle avec votre nez qui est plutôt disproportionné (tiens, François joue au Volley maintenant !). Ce jeu vous assure de bonnes crises de rigolades, mais il est décevant que le créateur n'ait pas pensé à mettre les scores.

Pour finir, on est obligé de rebooter le CD après chaque jeu, ce qui n'est pas très convivial et ne donne pas envie d'y rejouer. Sinon, je pense que l'achat de ce CD vaut le coup, car il y en a de toutes les couleurs et pour tous les goûts.

VIDEO CREATOR

Enfin ! IL EST ARRIVE ! Le fameux Vidéo Créator que tout le monde, ou presque, attendait. Voici un des plus merveilleux logiciels qui pouvait sortir sur CD32 et CD-ROM. Celui-ci vous permet de fabriquer de superbes démos avec toutes les capacité de la CD32 ou des Amiga 1200 et 4000. Vous pourrez d'ailleurs admirer la méga-intro que vous ont concocté les créateurs de ce CD, elle est carrément époustouflante. Elle est rapide, fluide, et nous fait la démonstration de ce que l'on peut faire avec ce logiciel subliminal.

UNE INTERFACE GENIALE

En effet, elle est composée par des menus clairs et explicites. Il est tout de même recommandé de lire la docu-



mentation en entier avant de se lancer à corps perdu dans cette formidable entreprise. Chaque menu a une fonction bien précise, soit l'édition de votre future création, génération aléatoire de vidéo (option très sympa car on obtient jamais la même chose, et en plus c'est rapide, que demander de plus), sélection des musiques que vous voulez entendre dans votre clip, le chargement et la sauvegarde de vos vidéos, et les préférences d'utilisation.

L'EDITION

Tout d'abord, on sélectionne le nombre



d'effets, ou "plans", que l'on veut ; ensuite, vous sélectionnez l'objet que vous voulez voir apparaître, ce peut être une animation (2D ou 3D) ou une image. Une centaine d'animations sont présentes sur le CD ainsi qu'un peu plus d'un millier d'images classées par thèmes : animaux, moyens de locomotion, guerres... Vous sélectionnez ensuite l'effet que vous voulez faire subir à cet objet. Dans les plus chouettes, on trouve CROSS FADE (l'ancienne image disparaît en fondu pour laisser place à la nouvelle), SHRINK UP (l'ancien écran rétrécit vers le haut en révélant le nouvel écran sous lui), je peux pas tous les citer mais croyez-moi, c'est extra ! Il vous faut ensuite déterminer la durée entre le début de la vidéo et le début de l'effet, et ceci pour tous les effets voulus. Vous devrez ensuite les synchroniser entre eux afin d'obtenir un timing parfait. Vous n'avez plus qu'à visualiser votre oeuvre et à la modifier si elle ne vous convient pas.

LA GENERATION ALEATOIRE

Une option agréable qui charge un certain nombre d'objets de façon totalement aléatoire, et associe à chacun d'eux un effet déterminé de la même façon. Et, vu la manière dont la vidéo est générée, le résultat peut être très bon comme très mauvais, ça dépend. Mais vous avez toute la structure qui est en plus synchronisée, alors vous n'avez plus qu'à modifier ce qui ne vous plaît pas. Cette option permet de créer un clip rapidement si il n'y a pas trop de choses à changer mais sinon autant la faire vous-même.

LA SELECTION DE LA MUSIQUE

Il est dommage qu'une seule musique se trouve sur le CD, mais étant donné

BAB MICRO CENTER

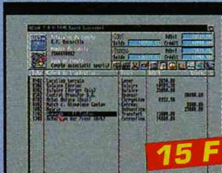
Les meilleurs logiciels du Domaine Public

4286 ASSASSINS 157 --+



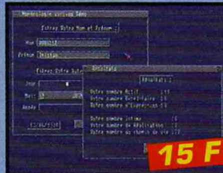
Super compil ! Avec **FATAL MISSION** : sauvez la planète à bord de votre soucoupe. **STRIKES & SPARES** : simulation de bowling de rêve. Deux jeux fantastiques.

4307 A-BANK 1.0 -++



Effectuez votre comptabilité vous-même avec A-BANK. Version shareware à voir absolument. Logiciel très agréablement présenté, entièrement en français.

4318 ASTROLOGIE -++



Le meilleur logiciel d'Astrologie du DP. Les ascendants, le karma, les biorythmes, la numérologie, l'astrologie chinoise... etc. Un shareware enfantin d'accès totalement en français.

4322 POWER KAMEAMEA +++



Retrouvez Dragon Ball et toute sa bande d'agités nippons le long de ce superbe slide-show aux graphismes fantastiques et respectant à 100 % la fameuse série télévisée.

4324 PROTAGONIST SHAISHO +++



Encore un slide 100 % japonais et encore plus d'images des fameux héros nippons en pleine action. Les dessins sont remarquables. A voir absolument... En deux disquettes.

4330 HOI AGA REMIX --+



Notre meilleur jeu de plateforme, à la jouabilité et aux graphismes exceptionnels. Plein de niveaux bourrés d'action et de pièges. Un super hit à posséder d'urgence.

4343 BIG TIME SENSUALITY --+



Mégadémo sensationnelle agrémentée d'images de synthèse, zooms, paysages en 256 couleurs (AGA). N'hésitez pas à monter le son à fond. En deux disquettes.

4374 MINER GIRLS -++



Slide-show érotique des plus coquins, comportant des scènes "chaudes". Strictement réservé aux plus de 18 ans. Nécessite deux lecteur de disquettes. En deux disquettes.

4377 ASSASSINS 141 +++



Compilation de trois jeux. **THE BIG GAME** : super jackpot. **BAT-DOG** : jeu de plateforme hypersonique. **AMIGANOID** : casse-brique qui vous rendra fou. Trois hits sur une disquette !

4383 REAL --+



La démo lauréate de SATURNE PARTY 94. Nous voici plongés dans un univers en 3D (comme sur les PC !). Enfin le mode AGA est exploité comme il le mérite. A voir absolument !.

4384 ASSASSINS 151 --+



Sélection de 3 jeux. **DICTATOR 2** : bon jeu de stratégie. **BIG WILL** : super jeu de plateforme coloré. **KLAWS THE CAT** : dirigez "Super Matou" le long de niveaux tourmentés... Un top !

4386 MOOSE DRIVE -++



Un challenge à 100 à l'heure sur un circuit particulièrement dangereux. L'action ne décroît jamais car vos concurrents sont hargneux et ne vous lacheront pas. Un shareware génial !

4389 ETILIK MEGADEMO +--



Mégadémo superbe qui n'oublie pas les possesseurs d'Amiga 500. Digitalisations, 3D, tunnels... Cette production ne recule devant rien. En deux disquettes.

3989 KLONDIKE AGA --+



Le jeu de cartes de la décennie. La réalisation en 256 couleurs vous laissera admiratif. Les cartes sont à l'effigie de superbes pin-up plutôt déshabillées. En trois disquettes.

4391 ANIME CARD-SET --+



Un nouveau set de cartes. Les cartes représentent de jolies filles dans le plus pur style érotico-nippon. Nécessite de posséder Klondike AGA. et de posséder un disque dur.

4392 HAGIME CARD-SET --+



A nouveau un set de cartes pour Klondike AGA. Toujours aussi beau et toujours en 256 couleurs. De magnifiques jeunes filles sexy... Nécessite un disque dur.

4393 FACES CARD-SET --+



Les femmes sont à l'honneur dans cette nouvelle extension à rajouter au jeu Klondike-AGA. Notez que cette série de disquette comporte une doc en français. Nécessite un disque dur.

4394 CINDY CARD-SET --+



Le thème de ce set est la pulpeuse Cindy Crawford que vous découvrirez dans des tenues de plus en plus sexy... Difficile de résister. Nécessite Klondike AGA et un disque dur.

4395 CHEQUE MATE ! --+



Utilitaire de gestion de compte bancaire très simple d'emploi et particulièrement bien pensé. Laissez l'ordinateur calculer votre solde ainsi que l'historique de votre compte. En anglais.

4397 ALIEN FRENZI +++



Un jeu de combat pour deux participants simultanément. Anéantissez votre ennemi le long de labyrinthes... Réalisation impeccable en Blitz-Basic 2.

4405 ACCOUNT MASTER +++



Un autre excellent logiciel dont le but est de vous aider dans la tenue de vos comptes personnels. Egalement très bien fait, avec une interface très agréable. En anglais.

4416 TO THE DEATH --+



Un super shareware qui relègue tous les jeux de karaté à la ceinture jaune. Les sprites sont gros, bien animés, rapides et féroces... Vos joysticks vont sévèrement souffrir... Banzaï !!!

4363 X-DAY --+



Un débarquement de plaisir et de luxure sur votre Amiga... AGA (en HAM-8 s'il vous plaît). Uniquement ! Interdit aux moins de 18 ans.

4365 MORGANA --+



Ce slide-show est "inmontrable" ici, sachez qu'il contient de nombreuses scènes très très chaudes pour la saison. Les images sont en mode HAM-8 AGA. Interdit aux moins de 18 ans.

Compatibilité avec différents systèmes : +–– (1.3 seulement) ++- (1.3 et 2.0) +++ (toutes machines) -++ (2.0 et 3.0) -+- (2.0) +-+ (1.3 et 3.0) ––+ (uniquement 3.0)

TELEPHONE 59 59 19 37 DE 9 H A 17 H EN CONTINU, DU LUNDI AU VENDREDI

BON DE COMMANDE à retourner à BAB MICRO CENTER - 7, RUE DE COURSIC - 64100 BAYONNE

Nom / Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Indiquez les numéros des disquettes que vous désirez...

Nombre de disquettes ____ x 15 F	
Port Ordinaire GRATUIT	
Port Recommandé 15 F	
Port Colissimo (48 h) 20 F	
Port Recommandé-Colissimo 30 F	
Montant total (Règlement joint)	

○ Carte -Bleue ○ Mandat ○ Chèque

N° Carte-Bleue : _ _ _ _ / _ _ _ _ / _ _ _ _ / _ _ _ _ EXP. : _ _ / _ _

Minimum de 100 F pour les règlements par Carte-Bleue

Signature obligatoire :

Pour toute commande supérieure à six disquettes, vous recevrez gratuitement un Kit de nettoyage pour votre lecteur de disquettes, ainsi que notre catalogue complet sur disquette (plus de 4000 références).

que la CD32 sert aussi de platine pour CD audio, vous vous devez de posséder au moins quelques CD ! Or, les créateurs de VIDEO CREATOR ont pensé à vous puisque vous pouvez repiquer n'importe quelle musique d'un de vos CD (et même celles des jeux !) pour les inclure dans vos vidéos.



D'ailleurs, certains noms de CD sont déja inclus, même si vous ne vous en apercevez pas ; mais quelques unes des intros intégrées demande des CD spéciaux comme du Brian Addams.

LE CHARGEMENT ET LA SAUVEGARDE

A moins de posséder un support de sauvegarde, vous ne pourrez pas sauver vos créations car la CD32 n'a pas assez de mémoire non volatile pour pouvoir les stocker. La seule alternative qu'il vous reste est de relier un magnétoscope à votre console préférée, et de les enregister ; mais vous ne pourrez plus les charger à nouveau, donc le mieux est de se procurer le pack d'extension (n'appelez pas la rédac' pour savoir où se le procurer, car on ne le sait pas encore, mais on se renseigne, je vous tiendrai au courant dès qu'on aura des nouvelles), et de les sauvegarder sur disquettes ou disque dur, suivant vos moyens. Par contre, vous pourrez charger les dizaines de démos qui sont présentes et qui sont pour la plupart de très bonne qualité.

PREFERENCES

Ce menu sert à définir la durée de vos démos s'arrêtent jamais (un repeat infini en quelque sorte) et tout un tas de paramètres du même genre.

RESUSULTAT DES COURSES

VIDEO CREATOR est le CD à se procurer car on peut vraiment faire des clips superbes ; vous pouvez, en le reliant à un magnétoscope, faire des clips géniaux pour vos musiques préférées et vous les passer à volonté (même sans magnéto d'ailleurs) il vous faut juste un support pour les sauvegarder. N'importe qui est capable de faire de bonnes réalisations, alors pourquoi ne pas en profiter, ce serait dommage de refouler votre génie créateur.

AVIS AUX AMATEURS

La société de production de ce CD vous propose de lui faire parvenir des images de bonne qualité pour qu'elles puissent les inclure sur les prochains CD pour VIDEO CREATOR, et les meilleures se verront récompensés de CD gratuits ! Il vous faut envoyer vos images sur disquettes ou photos pour digitalisation à :

Dan The Scan, Almathera, Southerton House, Boundary Business Court 92-94 Church Road, Mitcham, Surrey CR4 3TD ANGLETERRE

Démo I - Almathera Systems

Amateurs de démonstrations, vous allez être servis parce qu'une fois de plus, la célèbre boîte anglaise de production de CD pour notre machine préférée s'est franchement défoncée. En effet, comme son nom l'indique ce disque compact (Merci Jack All-Good !!) regroupe les meilleures démos qui ont fait comprendre à certains que les compatibles n'étaient que des machines à écrire à traitements de textes et rien que ça !!!
Le chargement s'effectue sur un player de modules (près de 60 méga-octets de sons) avec une animation digne des dernières productions de Spaceballs (sans être aussi belle, malheureusement...). Une fois que vous aurez pris votre dose de musique, vous

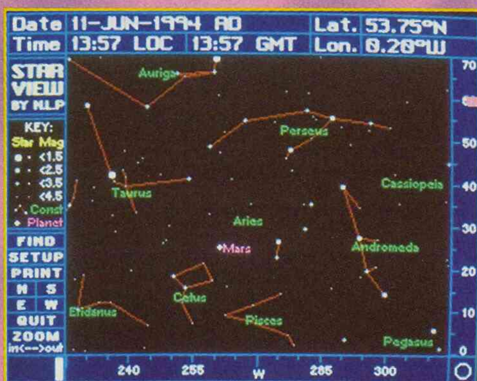


atteindrez le Workbench où vous pourrez à loisir configurer vos choix, à savoir des démos commerciales de

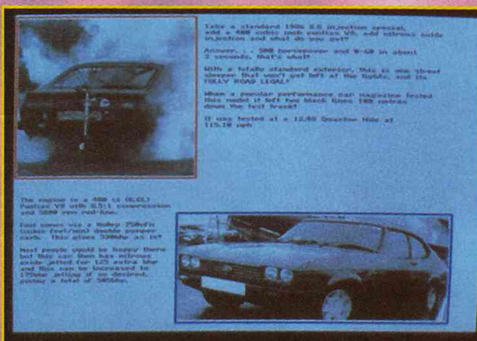


Directory Opus à PC-Task pour les utilitaires, de Flashback à XJ-220 pour les jeux, de Genesis (un générateur de fractales différent des classiques Vista et autres Scenery) à FunSchool4 (un éducatif en anglais) ; mais également des jeux (que dis-je des perles !) du Domaine Public (Mégaball, Llamatron, TrailBlazer, ...) ; des animations (Ray-





tracing, Vista, Eric Schwartz, AGA-Tron (de Tobias Richter, et bien d'autres encore...) ; des Cliparts (vous savez ces petits dessins en noir et blanc qui servent à illustrer les rapports, les notes de services et les lettres anonymes ; des disquettes à décompacter grâce à un logiciel fourni ; des polices (Aïe, - Pan sur la tête - Non monsieur, il est à moi l'autoradio !!!) de caractères en PostScripts, en System, dans tous les formats ; et enfin du code-source en

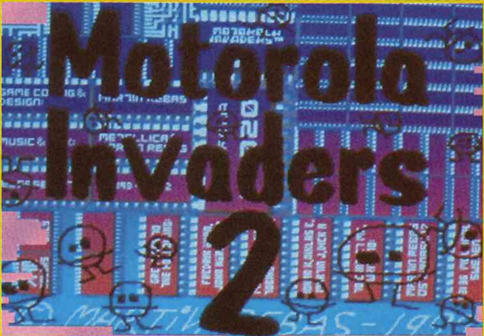


assembleur, en Amos, en C.

Il ne me reste plus qu'à vous raconter que le tout tient sur un CD de 563 méga-octets, qu'il est livré avec un Workbench 1.3 complet qui ne provoque pas de Gurus sur la CD-32 de la rédac'.

Maintenant, l'intérêt profond de ce CD me paraît tout de même assez limité, bougez pas je m'explique...

Ouais, tout d'abord cela fait huit ans que je possède un Amiga, c'est vous dire que moi on va pas m'étonner en me montrant des animations anciennes (belles d'accord, mais pas en Ham-8...), des images de digits où les premières démos qui, il faut bien l'avouer, on fait vendre le concept Amiga de feu Commodore. Je suis pourtant un nostalgique des ordinateurs, sachez les débutants que je garde précieusement un vieux VidéoPac, un TI-99, un TO-7, un ZX-81, un Amstrad 6128, et une CBS Colecovision dans ma cave. Le tout servira à faire un musée de l'informatique lorsque je serais âgé et édenté et que mon seul plaisir sera la masturbation de ma poignée Atari VCS-2600. Tout ça pour dire que les jeunes



amigaïstes (moins de 3 ans de machine maximum) se doivent de posséder ce bijou, mais que les papys de l'Amiga dont je fais partie (Ouin !!! je suis un vieux...) sentiront une impression de déjà-vu et de réchauffé...

DAVID & DANIEL

Welcome to Motorola Invaders 2™

Here are some lines about myself and the games Motorola Invaders 1&2. MI1 was the second Amiga game I ever made. It took a couple of weeks to code, had 6 levels and two different "game styles". It was finished May 1st, 1991. Having written 3 games since then, and just starting on another, I decided that I would postpone the project for a while, and create something more instantly rewarding instead. The other game would have been a Zool-type platformer that would have taken a year to code. As I currently have summer vacation, this game took less than a week.

PHOENIX DP
TOUT L'UNIVERS DU CD ROM POUR AMIGA

PROMO CD ROM

CD DEMO 1
CD DEMO 2 CD32
CDPD 1
CDPD 2
CDPD 3 CD32
17 BIT Coll. 2
Now Games 1, 2 ou 3 CD32
Multimedia Tool Kit CD32
199 Frs

17 BIT Coll.1 (2 CD)
PREY CD32
299 Frs

CD Aminet 04/94 149 Frs

Frozen Fish
Gold Fish
249 Frs

SEXUAL FANTASIES
Le premier CD ROM Amiga pour Adultes
580 Mégas d'images et d'animations
(Pour tout Amiga + CDRom, CDTV et CD32)
STRICTEMENT RESERVE AUX ADULTES
399 Frs

VIDEO CREATOR
DONNEZ UNE NOUVELLE DIMENSION A LA MUSIQUE
Créez vos propres Clips Vidéos à partir de tout CD audio ou Vidéo (avec la carte FMV)
Plus de 1000 images disponibles
Une multitude d'effets spéciaux
Des effets Psychés avec Psycho Cycle
Entièrement géré à la souris
Inclus: Random Rave générateur d'effets vidéos
Remix des CD Vidéo (avec la carte FMV)
POUR CD32 399 Frs

LOCK'N'LOAD CD32
Un nouveau CD en provenance des USA, qui contient 1000 jeux du domaine public, dont un grand nombre inédit
199 Frs

EUROSCENE 1
Quasiment toutes les démos réalisées en europe. Tout est classé par groupes et auteurs. Tous les fichiers sont archivés en Lha. Ce CD nécessite donc un lecteur de disquettes.
149 Frs

OVERDRIVE CD
Lecteur CD ROM PCMIA pour Amiga 1200 compatible CDTV, CD32, CD PC et MAc, CD Audio.
Version autonome PCMIA ou Version sur controleur Disque Dur Overdrive 1990 Frs
Lecteur CD ROM + 2 CDs 2490 Frs

PHOENIX DP
BP 801 64008 PAU CEDEX
Tel / Fax : 59 82 95 00
(FORFAIT FRAIS DE PORT COLISSIMO+ RECOMMANDE 20 Frs)

LA DISQUETTE
D'AMIGA CONCEPT



On aurait pu vous filer la doc complète. On aurait pu vous fournir simplement un petit et ridicule explicatif. On aurait pu... bref, on a opté pour une solution intermédiaire. Alors voilà, sur deux pages je vais me risquer à vous résumer la doc. On y va :

Pour lancer le jeu, c'est très simple. Si vous avez un ATARI... on s'en tape de l'ATARI bordel ! S'cusez, mais j'étais en



train de suivre bêtement la doc. Bon, alors, après avoir allumé votre machine, vous insérez notre superbe disquette dans votre non moins superbe lecteur. Ca y est, c'est fait et là, vous tombez sur l'écran de présentation : Ctrl + C pour le passer, comme d'hab' !

Nous voici à présent dans le jeu, STORM MASTER. Sachez que celui-ci fonctionne entièrement à la souris. En général, le bouton de gau-che sert à sélec-tionner et à valider. Le droit vous donne des informations sur l'endroit cliqué et permet également d'anuler une opération sélectionnée.

Mais qui êtes-vous, où êtes-vous et quels sont vos objectifs ?

Eoliä et Sharkaanie sont deux îles jumelles situées sur Urgaa (non, ce n'est pas moi qui ai inventé ces foutus noms !), un monde étrange où les vents équilibrent l'ordre naturel. Depuis la nuit des temps, les dynasties de ces deux pays se livrent une lutte sans merci. La raison ? Elle est oubliée depuis bien longtemps. Bref, on ne sait pas pourquoi on se bat, mais on le fait, c'est tout ! Le grand Magister du royaume d'Eoliä a été assassiné par des sbires de Sharkaanie. Nommé par le Conseil des sept principaux gouvernants du pays, c'est vous qui lui succédez pour prendre en main les affaires d'un royaume en perdition. Vous allez devoir anéantir Sharkaanie en pillant ses sept villes, avant que ce dernier vous détruise.

Voici quelques notions à connaître absolument avant de se plonger dans le jeu :

Les vents changent à chaque partie. Ils sont plus ou moins puissants suivant les périodes de l'année.

Au départ, vous disposez d'un certain budget. La monnaie du pays est en "Kaa". A vous d'utiliser ce capital judicieusement.

Chaque action validée compte un certain temps durant lequel l'ennemi évolue également. Il vous faudra progresser plus vite que lui pour gagner.

Attention aux erreurs de gestion, les anarchies locales peuvent vous faire perdre des villes et les famines provoqueront votre faim bien sûr, et votre fin.



Enfin, un monstre marin affamé - Goorza - parcourt le bras de mer qui sépare les deux îles. Sa traversée est donc impossible.

Au départ, vous pouvez choisir un scénario, ou commencer une partie à zéro en choisissant le niveau de difficulté. Vous pouvez supprimer la phase arcade de combat en trois dimmensions. Le résultat de la bataille sera alors calculé.

Vous voilà dans la page représentant le Conseil des Sept. C'est par celle-ci que vous accéderez à toutes les phases du jeu.

En bas à droite (1), vous trouvez le conseiller, qui, je vous le donne en mille, vous donnera des conseils. Pas possible ?! Si !

A sa gauche, l'ecclésiastique (2). Vous pourrez lui donner l'ordre d'édifier un temple pour accueillir les cérémonies religieuses, de faire des prédictions sur les vents, de refertiliser des terres appauvries, de le déplacer sur la carte. C'est ici que vous pourrez accéder au menu de la messe et des vents. Ces vents sont récupérés à la suite d'une cérémonie religieuse. Pour les utiliser, il vous suffit de cliquer l'un des icônes puis, sur la carte, l'endroit que vous voulez ventiler. Les vents sont classés par ordre de puissance.

Pour accéder à une cérémonie religieuse, l'ecclésiastique doit être situé sur un temple. Au centre de l'écran est représenté le livre sacré d'Eoliä, le "Baarma". Ce dernier vous permet d'effectuer plusieurs actions en même temps : l'ouverture (OTOO), l'adaptation (SAAVI), l'appel (EHOOL), la lecture (BLAAB), la danse (TOOSE), l'harmonie (KWAAX), le sacrifice (GOORZ), la bénédiction (NIIBA), le chant des vents (FUUL) et l'acclamation (OROO). Tous ceci pour rendre hommage au Dieu Eolü pour sa grande miséricorde.

A côté se trouve le grand meunier (3). Avec la carte, on trouve ici les icônes de gestion. Chacun d'eux représente un type de production que l'on peut placer sur la carte en cliquant dessus. Leur coût est indiqué en bas de chaque case. Vous pouvez donc cultiver du blé blanc (plutôt



ATTENTION CODES !

REPORTEZ-VOUS A CES CODES LORSQUE L'ON VOUS LE DEMANDE.

PAGE	LIGNE	MOT	CODE	PAGE	LIGNE	MOT	CODE
17	3	6	LES	17	1	5	DEUX
19	1	7	CARTE	19	1	9	PAYS
20	1	6	MENU	27	1	5	AMIRAL
22	1	3	VOUS	21	1	3	SONT

dans les plaines) et élever des "broomf" (plutôt en haute altitude) dont la laine est utilisée pour la fabrication des voiles. Leur

CARTE DE NAVIGATION



① Temps
② Déplacement
③ Accostage
④ Bombardement
⑤ Temps de navigation
⑥ Vitesse
⑦ Argent
⑧ Vaisseaux disponibles

viande donne force et ardeur et permet d'augmenter la productivité. En élevant des "Sqiiz", sorte d'abeilles géantes, vous bénéficierez d'un miel spécial qui rend moins con, donc plus intelligent. Euh... oui... logique ! Z'auriez pas une dose pour moi ? Ceci vous rendra plus apte à concevoir des produits performants.
En activant des moulins, grâce aux vents, vous assurerez la production des éléments utiles à la conception de nouveaux engins volants. Suivant leur implantation, ils fabriquent du bois (en forêt), du fer (en montagne). En plaine, ils serviront à concevoir les voiles et les ballons.
Le dernier icône concerne le budget. Il vous faut répartir vos tunes parmi tous ces sites de production.
Au fond à droite vous pouvez voir le comptable (4). C'est lui qui s'occupe de la partie commerciale du jeu. Vous pouvez accéder à la bourse (icône représentant une scène d'enchères) pour acheter et revendre n'importe quel produit. Vous pouvez également fixer vos taux d'imposition dans chaque ville. Soyez juste, parce qu'une ville peut se retourner contre vous ! Enfin, il vous est possible d'établir des traités. Il en existe une quantité.
Au fond et au centre est assis le bouffon (5). C'est à lui qu'il faut s'adresser pour amuser la population, et donc la rendre plus joyeuse.
A sa gauche est assis le léonardo (6) qui s'occupe des sciences. En allouant des budgets plus ou moins conséquents, vous pouvez privilégier certaines recherches. C'est aussi ici que vous concevrez vos machines volantes, sur la planche à dessin. Vous devez les équiper, déterminer le fonctionnement de l'équipage, et bien entendu faire des essais.
Une fois votre appareil opérationnel, vous pouvez le produire en grande quantité afin de créer une armée. Il vous faut alors choisir la scène représentant la construction de vaisseaux (en haut à gauche). La feuille de commande récapitule toutes les données nécessaires à la production. Validez "OK" lorsque tout vous convient, et les appareils seront aussitôt disponibles.
Vous pouvez à tout moment détruire vos vaisseaux si, par la suite, ceux-ci ne sont plus assez performants, et donc vous font perdre du temps et de l'argent.
Il existe quatre types d'engins :
les IKAAR sont légers et rapides et utilisent peu de soldats. Très efficaces pour les opérations "coup de poing".
Les SKRUUZ sont des vaisseaux de combat par excellence. Leur équipage est là aussi limité.
Les OGLEE disposent d'une catapulte pour se défendre. Leur capacité d'accueil est importante.
Enfin les NOOWE sont très lourds et très lents. Leur capacité de transport est



ahurissante.
Continuons donc les présentations : au fond à gauche, on trouve le scribe (7). Là, c'est tout bête, c'est pour sauvegarder vos parties.
Devant lui, c'est l'inquisiteur (8) (en fait, la police secrète).
L'aigle servira au long courrier pour les contrats politiques et militaires. Le pigeonnier (au fond, au centre) donne pour une modique somme des renseignements. La mappemonde sert à visualiser la carte ennemi. L'exécuteur (à droite) est une sorte de tueur à gage utilisé pour éliminer un ou plusieurs ministres ennemis. Ses tarifs sont très élevés. Ces derniers ne sont pas toujours très fiables. Faut l'savoir !
Enfin, au premier plan, à gauche, c'est le commandeur des armées (9).
Vous pouvez ici, implanter un aérodrome pour faire partir vos armées en guerre, implanter un KOOLPER, sorte de batterie anti-aérienne, utile lors des attaques ennemies. Vous pourrez aussi enrôler des



soldats : commandants de bord, pilotes, fusiliers, catapulteurs, fantassins et cuisiniers.
En choisissant le type d'engins, et en amenant son symbole sur l'aérodrome de votre choix, vous rendrez ceux-ci utilisables.
A vous maintenant les campagnes militaires : formez une armada, sélectionnez les engins qui partiront et allouez-lui (à la campagne) un budget. Si par malheur, pendant la campagne, vous dépassiez le nombre de jours déterminés, vous assisterez à la destruction en chaîne de vos vaisseaux. Ce serait dommage, non ?
A vous de jouer maintenant. Avec de l'entraînement, vous vous apercevrez que ce jeu est absolument génial, mais aussi très difficile. Tant mieux ! Sa durée de vie n'en est que plus grande.
Franchement, vous en connaissez beaucoup des magazines qui vous offrent des jeux en version complète ? Non, ce n'est pas du domaine public ! On vous prépare d'autres disquettes de ce style. Mais oui, vous n'avez pas fini de faire des affaires avec nous. Allez, sur ce, rendez-vous en septembre et n'oubliez pas, entre deux parties, d'aller zieuter les minettes sur la plage. Ca vous reposera la tête, mais pas les yeux ! A +...



COUR

besoin d'une fille comme toi pour faire face à tous ces machos qui n'apprécient pas notre mag' (mais si, y'en a !). C'est tellement rare qu'une demoiselle nous écrive... et pour dire du bien de nous en plus ! Ah ! Ca fait plaisir ! Ne t'en fais pas, nous n'avons pas encore fermé nos portes (comment as-tu pu penser une chose pareille ?!), et on est là pour longtemps, très longtemps... Si tu n'as plus trouvé notre magazine dans les kiosques, c'est sûrement parcequ'ils s'est vendu comme des petits pains... Allez, faut pas pleurer, il suffira que tu t'y prennes un peu plus tôt la prochaine fois ! Sur ce, A+...

UN NOUVEAU FANZINE

Salut à toute l'équipe d'AMIGA CONCEPT, particulièrement à Séverine et Leyla (enfin un magazine où l'on peut voir de belles et jolies jeunes filles), et bien sûr aux autres (les tapettes).
Je vais laisser de côté les compliments d'usage (sinon demain, on y est encore) pour passer directement au but de ma lettre.
Nous sommes quatre copains qui voulons créer un fanzine, son nom : AMIGA CONQUEST.
Notre premier numéro devait sortir au mois de juin, mais pour des raisons techniques (l'établissement qui devait nous imprimer le journal s'est désisté au dernier moment sans raison apparente), il ne paraîtra qu'en septembre. Et puis de toutes façons, nous n'étions pas totalement satisfaits du résultat : nous n'avions pas récolté assez de news, ni assez de jeux à tester. Notre devise étant de ne jamais, ou presque jamais, pomper nos infos sur les grands magazines commerciaux (contrairement à d'autres fanzines dont je ne citerai pas le nom), nous avons décidé de reporter la parution. Une question me vient donc à l'esprit : comment faîtes-vous pour récolter vos infos ? J'ai bien essayé d'écrire aux éditeurs, mais sans résultat. Peut-être faut-il du piston, dans ce cas je vous demanderais de... Non ! C'est trop vous demander, mais j'essaye quand même... je vous demande donc de parler de nous à quelques éditeurs. Ou alors faut-il leurs proposer de passer des pubs gratuites dans notre fanzine. Please, aidez-nous.
Est-ce que vous pensez que je pourrais obtenir une aide de la part de la mairie ? (pour l'impression, le fanzine étant gratuit).
Je compte acquérir un logiciel de PAO. J'hésite encore entre PRO PAGE et PUBLISHING PARTNER (je peux avoir les deux d'occase), lequel me conseillez-vous ? Et vous quel logiciel utilisez-vous pour le magazine.
Voilà, c'est tout.
Merci à tous, et j'espère qu'un journal comme le vôtre s'intéressera aux plus jeunes sans expérience. A très bientôt !

Julien G.

Séverine et Leyla te font une énorme bise bien baveuse, Julien. En ce qui concerne les fanzines qui pompent sur les grands, saches que les grands aussi se pompent entre eux. Je ne vise personne en particulier, un peu tout le monde en fait.
Pour récolter nos infos, on bouge nos fesses, on bigophone à gauche et à droite, bref on s'informe. Evidemment, pour qu'il y ait des réponses à tes questions, il faut que tu intéresses. Un fanzine n'a bien souvent pas un tirage conséquent pour être crédible et susceptible d'attirer les éditeurs. Une seule solution donc, le culot. Essayes, tu vas voir, le résultat est quelquefois surprenant. Mais rassures-toi, il n'est pas question de piston, pas chez nous en tout cas ! Parler de toi aux éditeurs ? Franchement ça ne servirait pas à grand chose, j't'assure. Par contre, de notre côté, nous sommes prêts à te faire connaître. Alors, dès que tu auras du concret à nous proposer, confie-le nous. On se fera un plaisir d'en parler. La mairie ? Faut voir, mais j'y crois pas trop.
Ah, l'éternel combat entre PRO PAGE et PPM (ou PAGESTREAM) ! Pour ma part, c'est PRO PAGE que j'utilise, mais tu sais, les goûts et les couleurs... De toutes façons, le problème va prochainement être définitivement réglé, puisque PAGESTREAM 3 pointe le bout de son nez. Quant à nous, c'est pour l'instant sur QUARK X-PRESS (MAC) que nous créons nos pages, mais l'utilisation prochaine de PAGESTREAM 3 est envisageable. Parce qu'il sera certainement meilleur, mais surtout parce qu'il est sur Amiga.

MAIS NON, ON N'EST PAS MORT !!!

Salut l'équipe,
Je profite d'un match de foot qui me laisse seule ce soir pour trouver le temps et le courage de vous écrire. Tout d'abord, j'espère qu'il n'est pas trop tard, car nous sommes le 18, et je ne trouve pas l'ombre d'un Amiga Concept dans les kiosques à journaux : auriez-vous déjà fermé vos portes ? Ce serait trop dégueulasse, avec "Tilt" la pilule a déjà été très dure à avaler, alors pitié pas vous ! Voilà qu'enfin Amiga nous sort une revue sur les jeux, ce qui me permet d'être au courant des nouveautés au fin fond de ma campagne, alors le premier qui touche à un seul de vos cheveux, je lui fais une tête ! Allez, au revoir !

Hélène

Un grand merci à toi, Hélène, de nous défendre avec tant d'ardeur. On avait bien

PLUS FIDELE, TU MEURS !

Je viens (enfin !) d'avoir le numéro 5 de votre revue. Je dis enfin, car on est le 3 juin et je maintiens mon marchand de journaux en état de siège depuis le 27 mai. Prévoyant, il m'a gardé un des (deux !) exemplaires qu'il a reçu. J'espère que ce trop petit nombre d'exemplaires est dû à la monstrueuse demande de votre journal à travers toute la France, que vous êtes en rupture de stock et que bientôt, il faudra débarquer chez vous dès la fin du bouclage pour être sûr d'être servi. Je sais, il y a l'abonnement, mais j'aime bien aller faire un tour chez mon marchand de journaux (c'est comme ça que je vous ai découvert). En tout cas, j'espère sincèrement que votre revue sera de plus en plus arrachée, dès parution, des étalages des marchands de journaux.
Bon, je vous suis depuis le n°0, distribué par une journée grise devant le Supergames Show. Ce qui vous caractérise me plaît beaucoup : simplicité, délire dégoulinant de partout, langage jeune (qui change des autres revues, qui font dans le style gnangnan, sage, posé, terne, encéphalogrammiquement plat, et qui essayent de plaire plus à la censure qu'à leurs lecteurs). Pour les autres observations, jetez un coup d'oeil sur le sondage que j'ai rempli. Sinon, j'ai deux ou trois choses à dire :
1) Pourquoi Séverine n'arrête-t-elle pas de dire dans ses tests : "j'ai l'immense honneur et le privilège..." ? Est-ce parce qu'elle est la plus jeune de la rédac' et se sent écrasée d'honneur quand ses collègues masculins psychologiquement instables la laissent toucher un joystick ? Séverine, voyons, le talent n'a pas d'âge. Non, sans déconner, c'est un tic verbal ou de la timidité subconsciente ?
2) En feuilletant un magazine qui est de plus en plus à chier, j'ai eu la surprise de voir qu'un abrucon à la masse a écrit des saloperies sur votre journal et sur Jérôme. Ci-joint la photocopie de l'article (faite en douce sur le lieu de la lecture, une Maison de la Presse, mais en plus je suis allé dans les toilettes de cet honnête commerce afin de le substituer au rouleau de PQ épaisseur quintuple de chez Moltobene).
Si les immondices glaireuses qu'ils ont écrit dedans c'est de l'humour, ben, faut prévenir, sinon les lecteurs d'AMIGA CONCEPT, moi en tête, iront leur faire bouffer leurs imprimantes. Et leurs PC. Et puis si on reste humains, on va p'têt les noyer dans les chiottes, ou envoyer les types d'AB Productions chez eux pour tourner des épisodes d'"Hélène et les travelos", ce qui

RIER DES LECTEURS

serait, je l'admet, inhumain, mais à la guerre comme à la guerre.
Une dernière chose, j'ai envoyé une autre lettre à l'émission "Micro-Ondes" (consacrée aux jeux micro) qui passe tous les samedis, de 15h30 à 17h00 sur "Radio Ici et Maintenant", 88.2 FM, afin qu'ils vous invitent. Ca vous fera une bonne pub, vu qu'ils ont pas mal d'auditeurs (parmi lesquels des possesseurs d'Amiga).
Voilà, c'est tout. En attendant le n°6 de votre revue, je vous souhaite à tous bon courage et bonne continuation.

Cornel.

Ca c'est de la bonne lettre. Ca fait réellement plaisir de voir que des lecteurs puissent nous prendre tant à coeur. Merci pour tout Cornel, pour ta fidélité, pour ta prise de position et pour tes démarches.
1) Effectivement Séverine a des tics, et c'est embêtant parce que comme tu l'as constaté, elle ne cesse de se répéter. Alors on lui dit, on l'a supplie même d'arrêter ses délires. Rien à faire parce qu'en plus elle est têtue. Tiens, si on l'énerve trop, elle ne se contrôle plus et casse tout ce qui trouve autour d'elle. C'est nous, bien sûr qui sommes à ses côtés et les baffes, coups de pieds mal placés et autres coups de boule destructeurs pleuvent sur la rédac'. Trêve de plaisanterie, sans cesse à l'écoute de ses lecteurs, elle promet de ne plus recommencer.
2) Sans commentaire.

POURQUOI TANT DE QUESTIONS ?

Salut la bande d'AMIGA CONCEPT !
Quelques questions :
1) Sans être indiscret, j'aimerais bien savoir le nom de ceux qui épient vos faits et gestes, pour les divulguer d'une manière détournée dans leur magazine ?
2) Pourquoi si peu de previews ?
3) PREMIER MAIL ORDER est-elle une société valable, et commander en Angleterre, n'est-il pas trop risqué ?
4) Pourriez-vous me refiler la liste de tous les jeux qui sont à venir sur CD32 ?
5) Les notes : quelle catastrophe !!! Vos notes sont trop personnalisées. Ok, chacun ses goûts mais il y a des limites. Ex : 92 % pour ARABIAN NIGHTS, c'est inadmissible.
6) Je pense que certains vous ont déjà fait remarquer les erreurs dans le choix des photos du test de SIERRA SOCCER !
7) Je préfère vos têtes lorsqu'elles sont morphées qu'au naturel !
8) Je ne trouve pas votre Top 10 très attrayant. En effet, vous devriez faire un top avec les jeux récents. De plus, diversifiez-le, avec un top floppy et un autre CD, voire un pour les éditeurs.

Frédéric C. (LEUGLAY)

1) Pour gonfler leurs dossiers (au hasard, sur le piratage), certains mags en mal d'inspiration utilisent nos mésaventures.
2) Excuses-nous pour les previews du dernier numéro. Mais bon, il faut choisir entre couvrir toute l'actualité au niveau tests, plutôt qu'au niveau des previews. Pour l'ECTS, on était pas encore rôdé. Dorénavant, plus rien ne nous échappera...
3) PMO est certainement l'une des sociétés les plus sérieuses en ce qui concerne la VPC. Au niveau des prix, c'est vous qui voyez...
4) Si on avait des pages en plus, oui ! Mais là, non ! Il y en a trop. Les plus importants à venir sont TFX, SKIDMARKS CD 32, MEGA-RACE...
5) Ouais, c'est certainement vrai vu que Leyla se repent d'elle-même. Pardonne-nous nos péchés de jeunesse !
*6) J'te jure, c'est le maquettiste, François, il était beurré ! (**C'EST PAS VRAIS. Fr.**)*
7) Nos mamans nous préfèrent au naturel, c'est pour ça qu'on a remis les originaux !
8) 4 pages de top, c'est un peu trop à notre goût ! Le top éditeur, c'est un peu lèche-cul, non ?

DE LECTEUR A LECTEUR

(...) Je ne suis pas du genre à faire des critiques comme l'autre imbécile (n°5 - p.78) ! Celui-là, si je le trouve, je le tire par les oreilles jusqu'au siège d'activité et je lui demande de faire le quart de ce que vous faites... (Ah ! Ah ! Ah !). Bon, on va pas s'énerver pour si peu. Moi, je suis heureux de voir que tous les mois, ça progresse de plus en plus.

1 A 30 OU 2 A 35 ?

Je vous envoie le questionnaire dûment rempli et j'espère que la prochaine fois, Amiga Concept paraîtra avec deux disquettes pour 35 Frs.
J'en profite pour vous demander s'il y a une astuce pour être invulnérable dans Project X, ou une bidouille à taper au clavier pour passer les niveaux 2 et 3. J'espère que le code paraîtra dans le prochain numéro et merci d'avance.

N. Stéphane (36)

Merci Stéphane pour le questionnaire, nous attendons avec impatience les autres. Plus vous serez nombreux à nous envoyer ce petit sondage, plus nous nous améliorons. C'est avec ses échecs que l'on s'améliore.
Deux disquettes pour 35 F ! En examinant la première fournée de sondages reçus, une très large majorité de lecteurs est effectivement d'accord avec toi. On y pense sérieusement depuis quelque temps. Affaire à suivre...
Par contre pour Project X, rien pour l'instant ! Si nous trouvons quelque chose nous le mettrons dans les "Trucs et Astuces". Vous autres lecteurs, envoyez-nous vos bidouilles, nous les publierons au plus vite. Le lecteur qui nous en enverra le plus, sera récompensé par un abonnement gratuit. On est comme ça chez nous !

QUESTIONNAIRE

1) J'ai un 500 et j'envisage d'acheter un A4000 ou A1200, lequel choisir ?
2) CHAOS ENGINE version 500 fonctionne-t-il sur A4000 ou A1200 ?
3) Je ne vois pas l'intérêt d'acheter un DD 340 Mo alors que la plupart des jeux ne dépassent pas 10 Mo ?
4) Vous ne pourriez pas épargner la couverture et la disquette de filles à moitié nues, parce que si ma mère voit ça, finit l'abonnement !
5) A propos de disquettes, aucune ne marche convenablement.
6) Dans le n°5, les infos avec les voyantes sont-elles vraies ?
7) Ne pourriez-vous pas mettre un petit programme à taper soi-même avec un cours de programmation ?
8) Dans les sondages, demandez quelle machine on a et qu'on envisage d'acheter.
9) Le jeu avec l'abonnement, il arrive combien de temps après le magazine ?
10) Je trouve les tests CD32 fort nombreux par rapport aux 6 % de lecteurs qui en possède une.
11) Il faudrait consacrer plus qu'une page pour les jeux supers.

Bourdeau Yoan (Châtellerault).

1) Alors là mon gars, tout dépend de tes futurs travaux, loisirs et aussi dépenses. Pour jouer et tâter un peu du pro, jettes-toi sur le 1200. Si par contre, c'est uniquement pour se la jouer sur des utilitaires d'infographie, de PAO, de Vidéo... vole un 4000 !
2) Oui bien sûr, selon Jérôme.
3) Encore une fois, ça dépend de ce que tu veux faire. Si c'est uniquement des jeux, t'as mille fois raison.
4) Ben non mon gars, c'est pas possible ! Tiens, un truc comme ça : t'arraches la couv', tu pètes la disquette et tu passes le mag à ta mère.
5) Ok, on a gaffé sur les dernières. Maintenant, terminé. On est des pros oui ou non ?
6) Evidemment qu'elles sont vraies. Attention, elles proviennent des trois plus grandes voyantes de tous les temps. Non mais, comment peux-tu douter de notre crédibilité ? Trêve de plaisanterie, effectivement, on s'est fait un méga-délire, comme ça, pour se marrer. Par contre, certaines réponses ont été mûrement réfléchies et inspirées de la situation. Non, je ne te dirais pas lesquelles.
7)

```
10 CLS
20 PRINT "en v'là un"
30 RUN
```

8) Erreur mon gars ! Zieute voir le n°2. Comme tu peux le constater, nous vous demandons votre configuration et vos futures acquisitions.
9) S'il pleut, compte bien 2 à 3 semaines, s'il y a de l'orage, 4 à 5 semaines. En cas de cyclone, 8 à 12 mois. Si y'a les trois en même temps... bah... jamais ! Qu'est-ce tu veux, faut voir avec la Poste !
10) Mais t'as tout faux, faut voir l'avenir. L'année prochaine, chaque foyer français aura sa console CD32. Mais oui, faut y penser !!
11) C'est quoi un jeu super pour toi ? De toutes façons, comme tu peux le voir, nous consacrons facilement deux ou trois pages (JAMES POND 3) pour une nouveauté. Mauvaise langue, va !

PA

VENTE

(18) Vends nombreux jeux à bas prix, liste sur demande à BESLOT Frédéric 3 Rue de la Forêt 18340 LEVET tel : 48.25.36.02 après 18h00

(19) Vends News et Oldies pour A500/A1200. Liste sur demande. Réponse rapide. Ecrire à : Conche Gerard 33 Rue André MAUUROIS 19100 BRIVE

(22) Vends A500 1 Mo 1 Joy + Bt de rangement + 66 jeux. Prix 2500 Frs.
Tel : 96.74.60.88

(29) Vends jeux à très bas prix. Possède un A1200. Envoyer un disk pour liste. Très serieux. Guichoux Nicolas. 1 Rue des ORMES 29600 PEOURIN

(38) Vends jeux originaux amiga : lemmings, superski 2, tinny skweeks, olympique de marseille. 120 Frs chacuns ou 200 frs les deux.
Tel : 76.68.73.70

(44) Echange Amiga 1200 neuf 10\01\94 contre A500 ou A600. Ecrire a M. Vincentenot Yann. 19 rue Marechal Foch 44760 BERNERIERTZ

(59) Vends Gane gear + 6jeux. Le tout 1000 frs.
Tel: 27.37.48.37.
Demander Stéphane entre 18h00 et 20h00.

(62) Vends A500 + 1 mo + nvelle souris + nv programmes. Prix interessant. Tel : 21.28.48.88

(64) Vends Amos pro : 350 frs. Action replay MK3 : 300 Frs. Cool Spot : 120 frs. Possibilité de lot. Commenge Christophe 95 Bd Alsace Lorraine. 64000 PAU

(69) Vends CD 32 + Microcosm + Sensible soccer + lotus trilogy + Oscar et Digger + 2 CD multimédia : 2300 Frs. Ap 18h00. Tel 78.05.08.80

(73) Vends jeux A500/A1200. liste sur demande.Prix interessant. M Moerenhout Laurent 124 place St Leger 73000 CHAMBERY.

(75) Vends Amiga 500 + 2 mo + HD 50 Mo + scanner à main N&B. Souris optique. Joystick. Moniteur couleur. Nb logiciels + utils. Prix le tout : 3500 Frs. Contact Srge : 40.38.12.43

(75) Vends A500 + 512 ko + lecteur externe 5p1/4 3p1/2 : 1000 francs. Vends 5 jeux neufs 100 frs. Contacter Thomas au : 42.64.07.06

(77) Vends A1200 + DD 80 mo sous garantie + 2 joysticks + nombreux jeux. Prix 3500 Frs. Répondeur si absent.

(80) Vends A2000 + souris Joystick + cable péritel + nb disks. Peu servi. Prix 2500 Frs + frais de port compris. Tel 22.51.23.55

(82) Vends jeux Amiga a bas prix. Rossel David, 31 chemin vieux 82350 Albims. Tel : 63.31.18.58

(91) Vends Amiga 1200 + DD60 + ecran + 1083S + Nbr dk + lecteur externe + manettes : 5000 francs. Demander David au 60.86.86.80 (Gar 1)

ACHAT

(02) Achete A500 et recherche contact sur A1200. Benoit a Laon au 23.79.53.11.

(10) Recherche vieux jeux de rôle : Curse of the Azur Bond Champion of Krymm... Tel 25.81.47.39

(38) Recherche jeux en tout genre. Faire propositions en Ecrivant à : Durant Damet Loïc Les Rabateau 38730 DOSSIM

(57) Achète HD A600\A1200 Extention mémoire A600. Tel: 82.57.14.80

(61) Achete ou échange Ishar 2-3, Amber Mon Robison requiem of Tempress eye of bolder 2 might & magic. 333262214 Ludoivic Pois

(62) Achète jeux sur Amiga CD 32. Contact Arsène Yann. 2 Impasse de la Poste. 62158 L'arbret. Tel: 21.48.28.29

(64) Recherche kickstart 2.xx et workbench 2.04. Achat ou enchange possible. Ecrire à Pourcel Jérome 9 Rue de Suede 64000 Pau

(66) Recherche émulateur Amiga 500 pour Amiga 1200. Merci. Romero Christophe 6 rue des Chardonnbrets 66430 BOMPAS

(77) Achete DD overdrive 120 Mo pour A1200 au 64.26.45.96 Christophe

(78) Achete AMiga 600 + Ext memoire sans joy ou jeux juste avec souris et qqe disks vierges. Contacter Nicoles au 34.61.48.85 Après 18h00.

(10) Recherche vieux jeux de role : Curse of the Azur Bond Champion of Krymm... Tel 25.81.47.39

(78) Achete AMiga 600 + Ext memoire sans joy ou jeux juste avec souris et qqe disks vierges. Contacter Nicoles au 34.61.48.85 Après 18h00.

(78) Achète papier toilette à bon marché pour usage fréquent. Contacter Jérome

(95) Achat 500 faire offre au 34.64.35.07 demander David après 18h00. le mardi et jeudi.

(95) Achat disque dur Amiga 1200. Demander Jean Walner au 34.15.74.38

(95) Achete tout jeux sur A500 à bas prix. Tel : 34.68.92.31 du lun au ven avant 18h00. Demander Stephane.

CONTACT

(01) Cherche contact serieux pour échanges sur Amiga. Réponse assurée. Perrot Marc 19 Rue A Mas 01000 BOURG EN BRESSE. 74.21.95.19

(02) Cherche posseseur A600 pour echanges de jeux e utilitaires. Enoyer liste sur disquette uniquement. Moscet Christophe 8-3 Gay Lussac 02000 LAON

(36) cherche contacts sur A500\A600 pour échange jeux et utilitaires. Pas sérieux s'abstenir. ecrire à M. COUNI Hervé Allée des Nénuphars , Brassioux 36130 DEOLS Tel: 54.35.38.31

(42) Echange ou vends jeux sur CD32. Envoyer liste. Haerter Thierry. La cote Bartheleny a Nably 42300 ROANNE.

(50) Recherche contacts sur A500\A500+ et A600. Pas sérieux s'abstenir. Réponse 100% assurée. Yann Martel, 67 rue de Mederic 50110 TOURLAVILLE

(69) Zoo prods cherche codeurs sur A1200. Exclu sur Lyon. CTC Guillien Elise Rivet 69530 BRIGNAIS
Tel : 78.05.52.79 (Polux)

(78) Recherche dragés Fuca, afin d'éliminer plus rapidement. Contacter Jérome Laisser sonner longtemps (Au cas où je serais au WC).

(86) Cherche contact sur A1200. Envoyer liste à Rodolphe de Mimegue A 54 86000 POITIERS. Réponse garantie.

(88) Echange jeux et utilitaires sur A500. Réponse assurée. Contacter : Meyreno Christophe 3 rue du Tambour Major 88000 Epinal

(95) Recherche contacts sur A1200. Envoyer liste à Yanner Ludovic, 2 rue de la Libération. 95450 Condelourt ou Tel: 30.39.33.85.

AUTRE

(01) Vends Macintoch FDHD DD 40 Mo. Imprimante HP deskwriter. Prix a debattre. (3500 Frs) Perrot Marc. 19 Rue A Mas 01000 BOURG EN BRESSE 74.21.95.19

(63) Vends Aladin Master system 2 : Contacter Nicolas Vegas : Tel 78.84.29.33 de 16h00 à 23h00. Prix 250 FRs.

(91) Vends Cartouche de jeu Navy Seals pour AMSTRAD 6128 plus et 464 plus ainsi pue pour la console GX4000. Contacter Franck au 60.46.81.96.

(93) Vends peluches de 10 à 200 frs. Grand choix. Uniquement à des personnes sérieuses. pas des petits de 0 à 10 ans. Contacter Leyla à la rédaction.

AMIGA MIC - MAC
LES JEUX DE L'ETE

Vous venez de faire l'acquisition du n°6 d'AMIGA CONCEPT. Ca, c'est bien. Seulement, tellement captivés, vous avez déjà tout lu. C'est bien compréhensif. Alors voilà, c'est les vacances, vous êtes peut-être en ce moment allongé tranquillement sur la plage et... Ouuahh, y'a une méga gonzesse qui passe... là, juste derrière vous ! Vous avez vu. Ah, c'est le top la mer. Manquerait plus que quelques bons petits jeux pour goûter au paradis. Ben voilà, c'est prévu dans le programme. Et en plus nous offrons au meileurs d'entre vous des jeux et des T-Shirts A-CONCEPT. Et oui, on est comme ça chez nous. Allez, bon jeux à tous...

ON A GAGNE AU VRAI-FAUX DE L'AMIGA

Enfin un gagnant à ce jeu. Après deux semaines de publication du numéro de juin et à peu près une cinquantaine de réponses, je commençais à désespérer, mais heureusement, Jérôme COMMENGE (64) a bien trouvé les 10 bonnes réponses vicieuses. Un superbe blouson américain Psygnosis donc, un jeu Wiz & Liz et son Tee-shirt pour cet heureux chanceux.

REPONSES DU MOIS DE JUIN :

1- a) le mode HAM-8 affiche effectivement 262.144 couleurs, mais la palette est bien composée de 16.777.216 coul.
2- b) et oui c'est à peu près 7,14 mhz.
3- b) double vitesse bien sûr.
4- b) l'A1500 existe bien... en Angleterre.
5- c) c'est le port parallèle (ou Centronics) le plus rapide des trois. Il est environ 30% plus rapide que le port série (ou RS232).
6- b) en standard, l'Amiga utilise 4 voix mono (ou 2 voix stéréo) mais un mode étendu permet d'utiliser 4 voix stéréo (ou 8 voix mono).
7- c) là c'était pas évident.
8- a) jusqu'à maintenant, ce sont des microprocesseurs Motorola qui sont utilisés par l'Amiga.
9- c) Lores, signification abrégée de LOw RESolution (basse résolution).
10- c) Le gain de place sur une disquette Amiga comparé au format PC est dû à la FAT (sorte de table des fichiers se trouvant sur la disquette) qui a été minimisée... donc, le lecteur met plus de temps à rechercher toute l'information.





LES 13 ERREURS

Il s'agit pour vous de retrouver 13 erreurs entre ces deux déssins. Attention certaines sont bien cachées, mais elles sont là.

ANNONCE GRATUITE

(Prioritaire aux abonnés)

DEPARTEMENT :

RUBRIQUE : ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ CONTACT ☐ AUTRE

Amiga Concept se réserve le droit de ne pas publier les annonces qui ne seraient pas conformes à la législation.

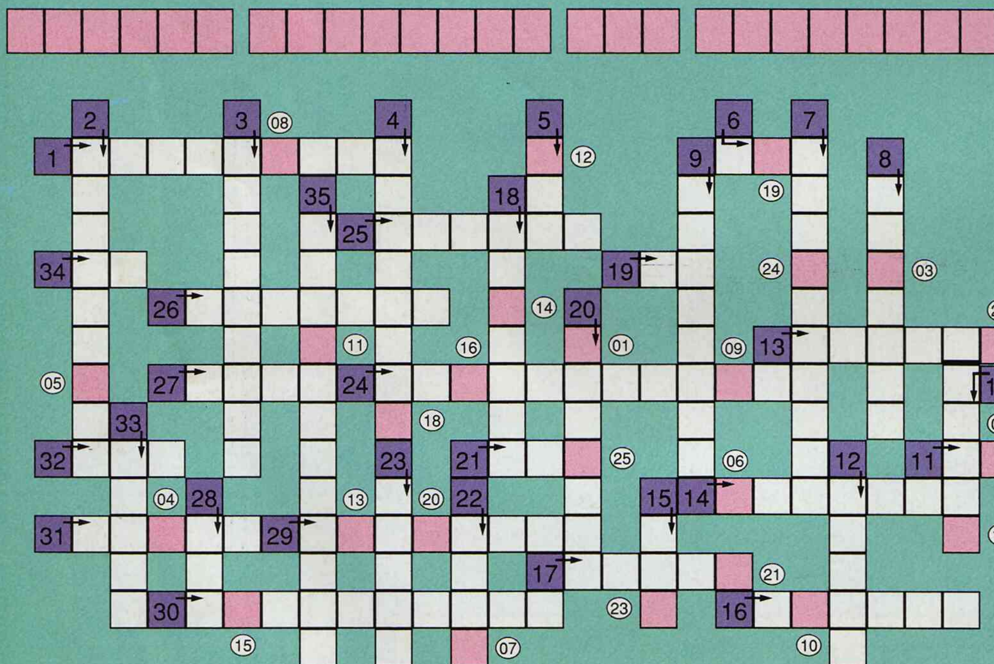
Dans chaque mot il y a un certain nombre de lettres bien placées. Retrouver le mot manquant.

P	E	L	O	T	E	2
P	A	T	I	N	S	1
R	A	B	B	I	T	1
H	A	C	K	E	R	1
L	I	N	K	E	R	3
L	I	M	I	E	R	1
E	N	F	I	L	E	1
V	A	L	I	U	M	0
P	I	R	A	T	E	3
M	O	N	T	E	R	1

AMIGA MIC MAC
S P E C I A L E T E

Revoilà enfin vos grilles préférées, concoctées avec amour. Sur la plage, à la montagne, ou même dans vôtre bled, remplissez toutes ces jolies cases bien trop vides, pour trouver la phrase de 25 lettres. Attention, une bonne réponse renvoyée, un jeux gagné. Allez, c'est parti..

01 - Une course en BLITZ BASIC
02 - L'équipe du sabre en français
03 - Un exemple sur la CD32
04 - Un shoot'em up bientôt sur CD32
05 - SHELL
06 - Combat air patrol
07 - La version 3.0 arrive ... aïe, aïe, aïe !
08 - Simulation d'hélico
09 - Du golf sur CD32
10 - Des ailes
11 - Non
12 - Seul sur le ...
13 - Top frime sur la plage
14 - Alors c'est eux qui rachète ?
15 - 1 ou 0
16 - Un bide ou un grand simulateur de vol
17 - Frontier, c'est la suite
18 - Seek and ...
19 - L'avenir !
20 - 1942, nouvelle version
21 - Oui
22 - On y était
23 - Ca se fume aussi
24 - Bientôt un tournoi
25 - En démo sur la D7 N°5
26 - Un simulateur récent
27 - Leyla en a un gros
28 - Nouveau Chipset
29 - Une pâle copie de GODS
30 - Un hit de TEAM 17
31 - C'est aussi ça les vacances !
32 - Vous y êtes peut-être ?
33 - Effacer
34 - Dieu du soleil
35 - La guerre, c'est délire !



Trouver les noms de ces 9 jeux à l'aide des indices et découvrir le nom caché verticalement dans les cases rouges

Un jeu de bagnole très bien réalisé
Un jeu d'aventure-rôle novateur
Un jeu d'action-réflexion original
Un combat mortel ... Facile ?
Un jeu d'hélico
Jeu non sorti, mais on l'attend
Si je vous dis "Indiana..."
Un jeu de voitures à deux
Le retour de l'orient en duo

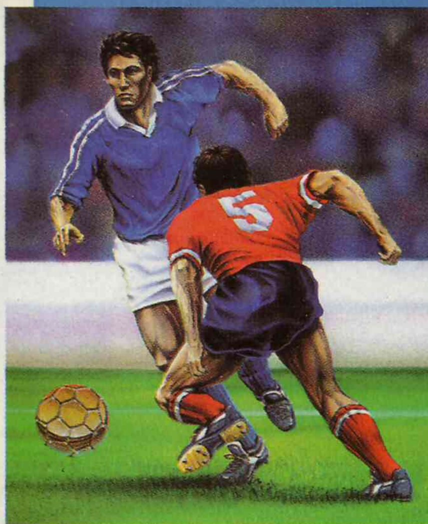
AMIGA Concept, est édité par Delta Publishing Group, SARL de presse au capital de 70000 frs. Rcs Versailles B393 290 218.
Siège social : 55 rue Henri Richaume, 78360 Montesson,
Siège d'activité : 47-49 bd Jean Jaurès, 78800 Houilles
Tél : 39-15-75-55 (Direction)
39-15-73-92 (Rédaction)
39-15-72-88 (Rédaction)
Fax : 39-15-72-56
Gérant : Jérôme Quétard
Associés : Imré Antal, Alexandre Bel, Jérôme Quétard, Yann Samama, Michèle Tronel, François Perret

Directeur de publication
Jérôme Quétard (39 15 72 55)
Attachée de direction
Isabelle Hug
Responsable de la publicité
Gérard Terbarséghian (39 15 72 55)
Service juridique
Michèle Tronel
Télématique
Yann Samama (39 15 73 92)
Illustration et BD
Orso
Conception
François Perret
Photographe
Gérard Terbarséghian
Rédacteur en chef
Imré Antal (39 15 72 88)
Rédacteur en chef Adjoint
Cyril de Graeve (39 15 72 88)
Rédacteurs
Franck Rousseau, Laurent Picart, Leyla Bergeron, Fabien Dupressoir
Collaborateurs Permanents
Sverine Ducly, Alexandre Bel, David Brismontier, Pierre De Belen, Fabien Bonnargent, Daniel Caux

Flashage
JANJAC
Amiga Concept est imprimé par SNIL Imprimerie.
N°ISSN : 1251 - 7828
Dépôt légal : à parution
Commission paritaire : en cours
Tous droits de reproduction réservés.
Copyright 1994.
DISTRIBUE par **NMPP**
Service de vente et réassort
Sud Presse Communication
169 Av des Etats Unis
31200 Toulouse
Tél : 61 57 28 79
Fax : 61 57 32 52

RETROUVEZ
AMIGA CONCEPT
PAR TELEPHONE AU
36 68 74 08*

*2,19 FRS LA MINUTE



SIERRA SOCCER
World Challenge Edition

LE MEILLEUR DU FOOT SUR AMIGA!

Avec Sierra Soccer - World Challenge Edition, vous allez plonger dans l'ambiance surchauffée de la Coupe du Monde. Sur le terrain, chaque joueur de chaque équipe réagit en fonction de six paramètres qui déterminent ses capacités. Comme dans le vrai foot, toutes les actions sont possibles : les dribbles et les une-deux, les débordements et les centres tendus, les reprises fulgurantes et les arrêts décisifs, les buts de rêve... Avec en plus une fonction magnétoscope intégré qui permet de revoir au ralenti les actions chaudes.

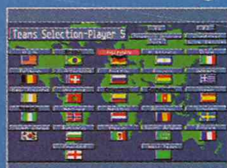
Vos adversaires vous attendent au tournant. Vos supporters sont là et ils comptent sur vous. A vous de faire trembler les uns, vibrer les autres, et de vous adjuger la Coupe!

Caractéristiques:

. De 1 à 8 joueurs
. Durée modulable de 2 à 20 mn
. Plus de 500 joueurs ayant chacun leurs capacités propres
. Les 26 meilleures équipes du monde et la possibilité de créer 40 équipes supplémentaires
. Substitutions possibles en cours de match
. Magnétoscope intégré avec ralenti et arrêt sur image
. Bruits de foule et annonces vocales digitalisés
. 4000 images d'animation de joueurs
. Entraînement aux penaltys
. Arbitres et soigneurs
. Et bien plus encore...!

CONFIGURATION DE BASE:
A500, 1 Mb de RAM. Compatible A500+, A600, A1200, A3000, A4000

Une Production Dynamix
PART OF THE SIERRA FAMILY







Le légendaire King's Quest VI

ENFIN SUR AMIGA!



Dans cette aventure légendaire vous serez amené à aider le Prince Alexandre, victime d'un naufrage, à se frayer un chemin à travers une série d'îles mystérieuses à la recherche d'une princesse en danger. Vous devrez vous montrer bien astucieux et plein d'imagination pour relever le défi posé par des énigmes déconcertantes et pour ne pas succomber aux créatures fantastiques qui vous barrent la route. Chacun de vos choix influe sur les options futures et sur la disposition à votre égard des nombreux personnages que vous allez rencontrer. Cette aventure peut se terminer de différentes façons, tout dépend de votre adresse et de la voie dans laquelle vous vous engagez. A peu près la moitié des évènements possibles sont optionnels !

Caractéristiques:

• Le jeu d'aventure le plus vaste jamais vu sur Amiga!
• Des animations exceptionnellement fluides, spécialement adaptées sur Amiga.
• Des graphismes époustouflants en 256 couleurs ou en 32 couleurs (deux versions disponibles).
• Des énigmes encore plus nombreuses et un éventail de défis encore plus large que dans les autres épisodes de King's Quest.
• Plusieurs fins possibles : vos choix déterminent l'issue de l'aventure.
• 40 % de cette aventure se présente sous forme d'options. Une aventure si riche que vous ne verrez peut-être pas tout !
• Interface ergonomique entièrement gérée à la souris.
• Musique spécialement adaptée sur Amiga.
• Jeu disponible entièrement en Français.

2 versions disponibles :
• 256 couleurs : Compatible A1200 et A4000.
• 32 couleurs : Compatible A500, A600 et A1200







Une Production SIERRA®

COKTEL VISION

SIERRA®

Coktel Vision - 25, rue Jeanne Braconnier - 92366 Meudon-la-Forêt Cedex - SERVICE CONSOMMATEUR Tél. (1) 46 01 46 50

® et/ou TM sont des marques déposées ou sous licence de Sierra On-Line, Inc. Tous droits réservés.